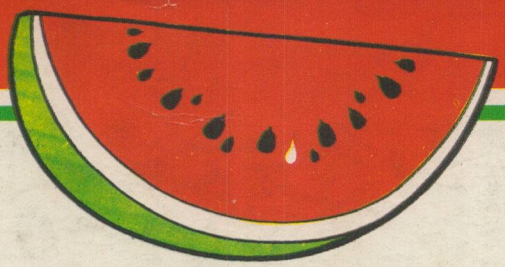
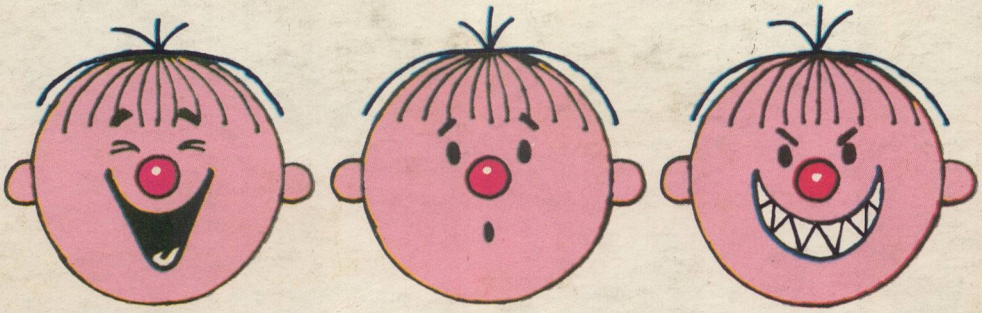
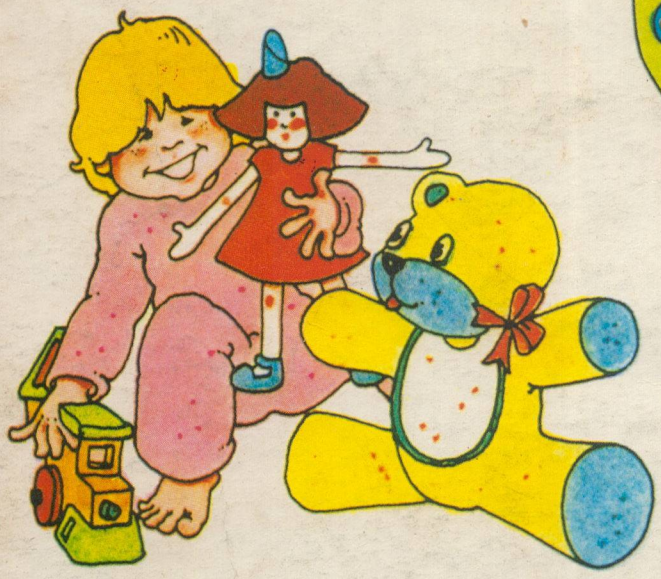


GIOCA PER IMPARARE



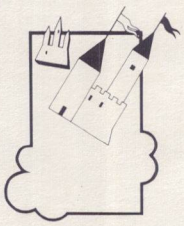
LEGGI COLORA COSTRUISCI



OSSERVA CONTA

castelli in aria

GIOCA PER IMPARARE



© 1986 Valentina Edizioni, Milano

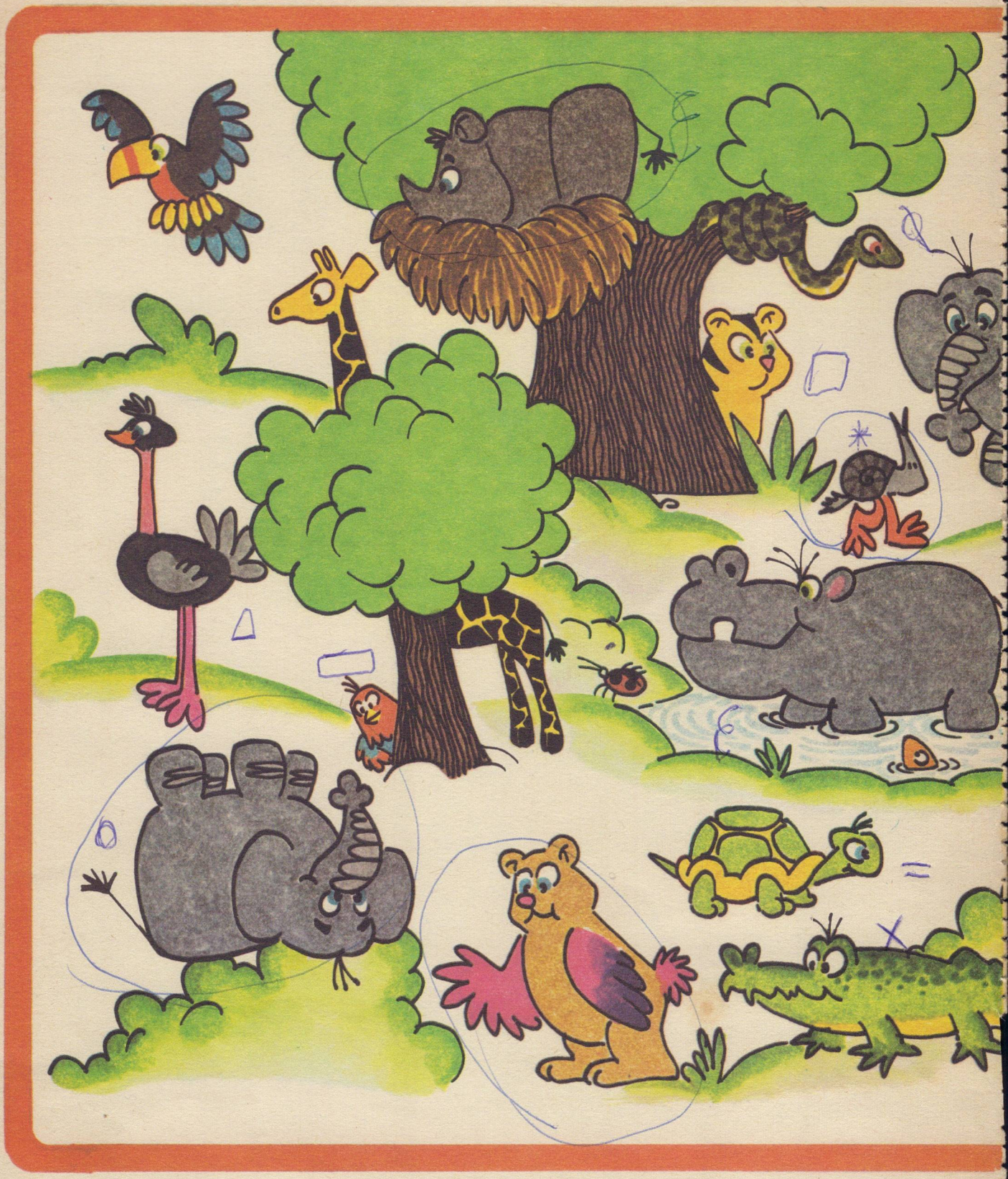
INDICE

Scrivi per gioco	pag.	1
Conta per gioco	»	25
Leggi per gioco	»	49
Colora per gioco	»	73

SCRIVI

per gioco

NELLA GIUNGLA MISTERIOSA



Nella giungla c'è una quantità incredibile di animali, ma deve essere successo qualcosa di strano perchè alcuni sono proprio sbagliati, altri sono in posti stranissimi e non trovano più i

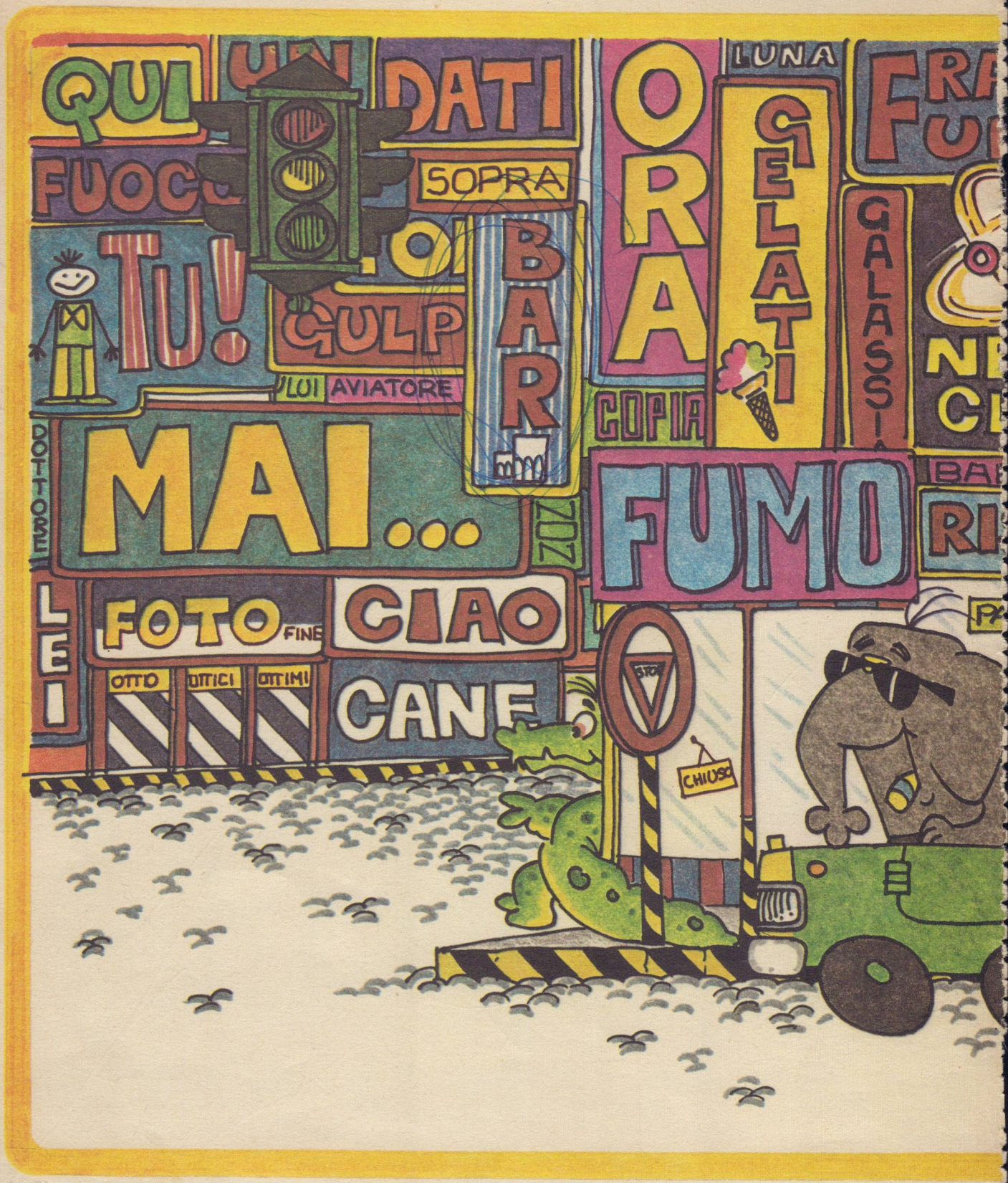
loro gemelli. A te il compito di cercare gli animali strani e di collegare le coppie.

IL VIGILE

Ma chi ha dato la patente a questi signori? Se osservi i segnali stradali scoprirai che alcuni animali meritano una bella mul-

ta: quali sono? E tu conosci il significato di questi segnali?

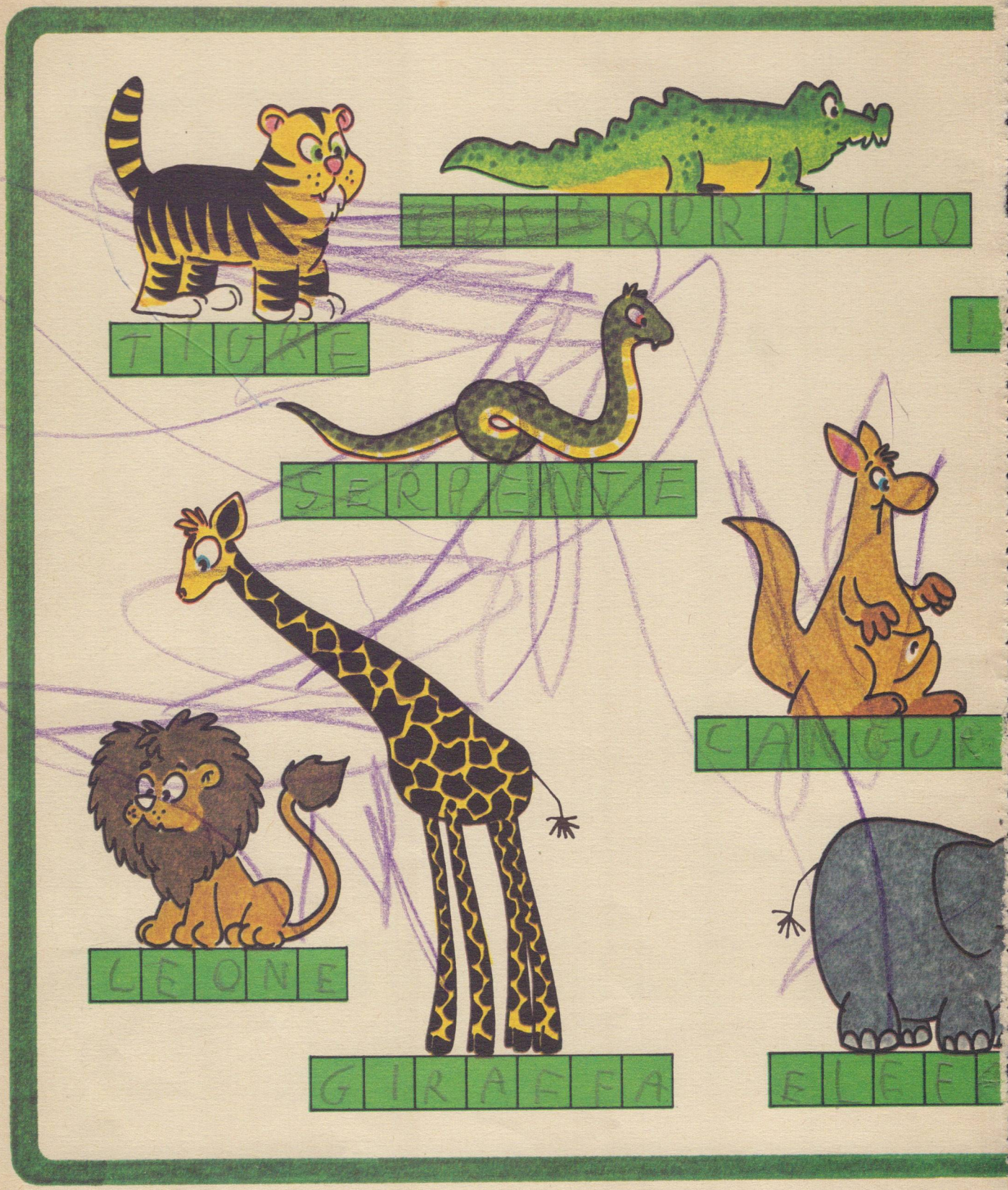
LEGGERE LE INSEGNE



Il coccodrillo vorrebbe bere un'aranciata, ma tra tanti cartelli non riesce a leggere la parola BAR, eppure è scritta due volte.

Dove? Cerca anche le altre insegne conosciute, e se proprio ti vuoi divertire leggi tutto!

GLI ANIMALI INCASELLATI

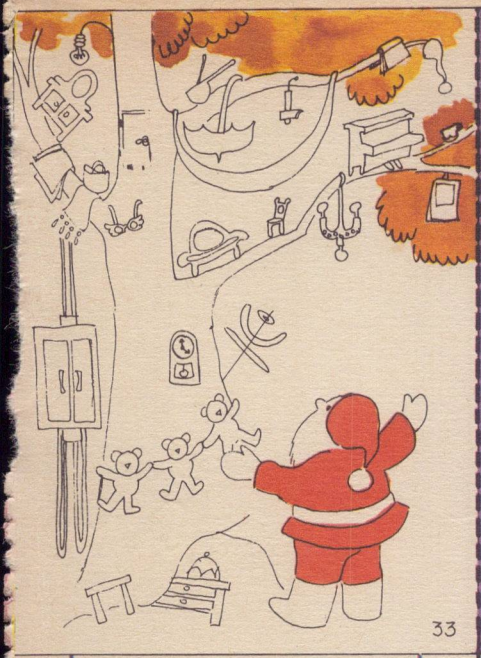


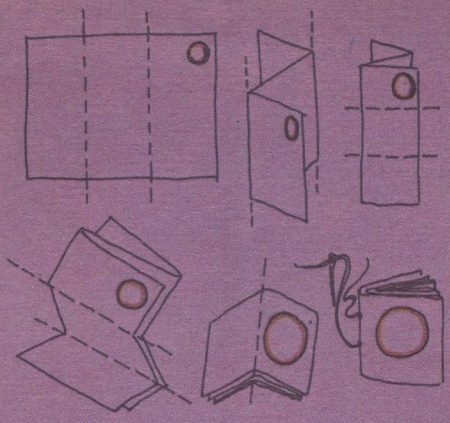
Leggi i nomi degli animali nello spazio verde e trascrivili nelle

caselle sotto alle figure corrispondenti.

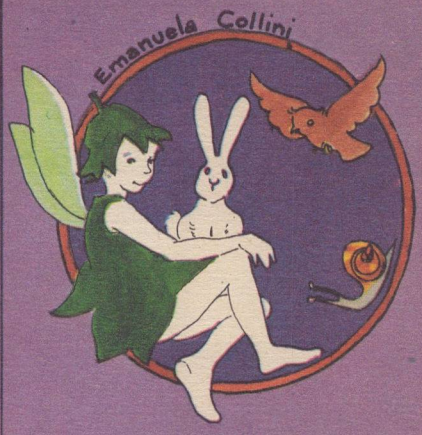
I VERSI DEGLI ANIMALI

La gallina fa chicchirichì e il gatto beeee... no, forse sto facendo confusione, ma non importa. Se scrivo nei fumetti faccio parlare gli animali come voglio io.





piega la doppia pagina in 3, poi ancora in 3, infine in 2 . cuci, taglia le pagine chiuse.



La casa nell'albero

Allora la civetta volò sull'albero, trovò un bel ramo, si sistemò vicino al tronco, spolverò, scopò, imbiancò ...

Alla fine del trasloco i conigli pregarono i loro vicini di fermarsi da loro a riposare e a festeggiare la nuova casa.

I conigli cucinarono, il folletto suonò, la civetta cantò, la lumaca ballò.

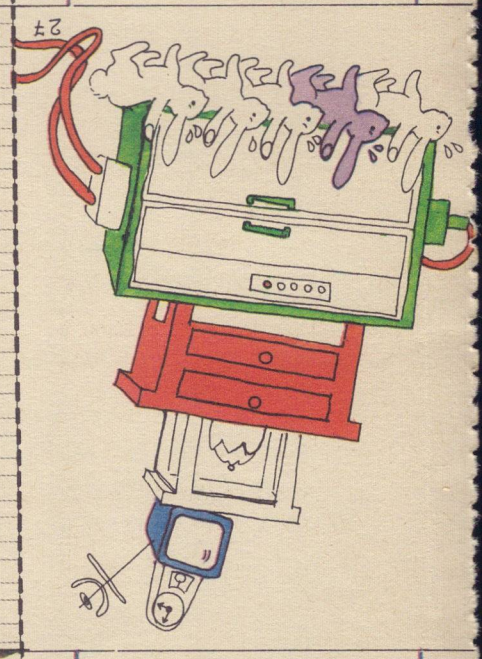
E subito scesero per aiutare i conigli a fare il trasloco, che fu molto lungo perchè portarono:
6 cappotti
6 sgabelli
6 orsacchiotti
6 pennelli ...

Lasciò ai piedi
dell'albero un
mucchio enorme
di regali e si fermò
a bere un bicchiere
di vino.

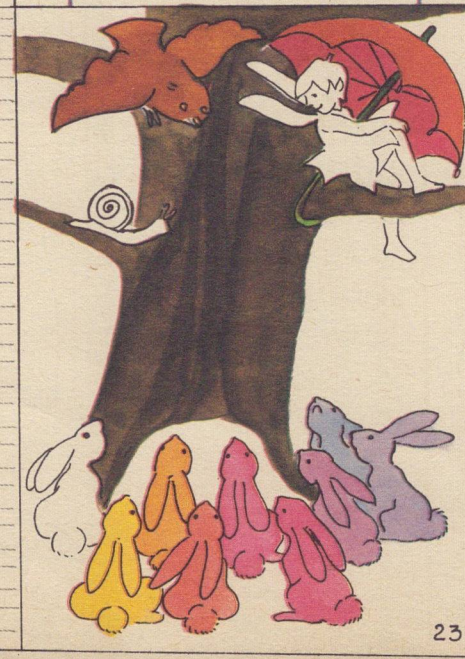
Così la festa fu
ancora più bella.

Fine ~.

...un televisore,
un ascensore,
un orologio per
leggere le ore,
un cassettone,
un panettone,
un tavolino di
cartone...

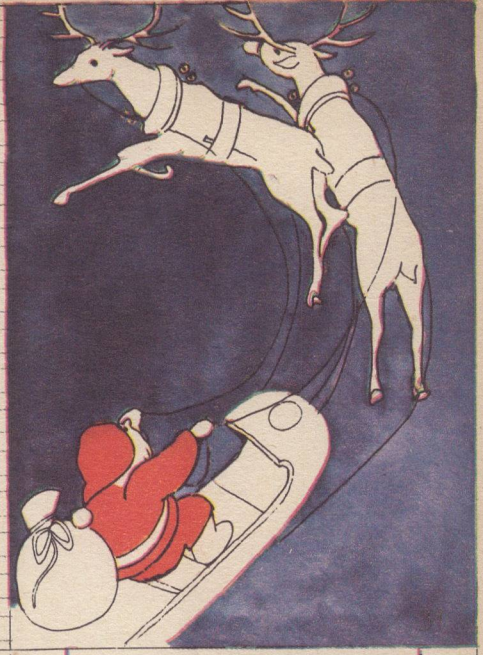


...poi finalmente
aperse la sua valigina
e tirò fuori:
un paio di occhiali,
quattro giornali,
un armadietto,
uno scendiletto
una porta,
una sporta,
una lampadina
una medicina
e quando finì
andò in cucina.

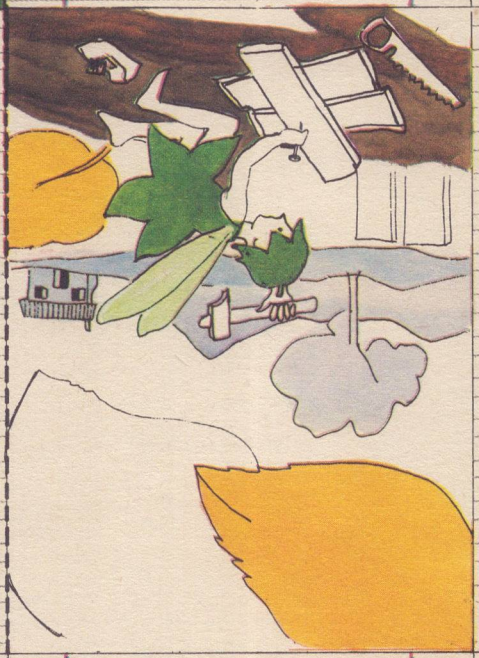


In quel momento
arrivò ai piedi
dell'albero un
coniglietto con tutta
la famiglia.
Guardò in su.
L'albero piaceva a tutti
e decisero di chiedere:
«Possiamo traslocare?
a casa nostra piove.»
«Se c'è posto per tre,
c'è posto anche per nove»
risposero il folletto, la
civetta e la lumaca.

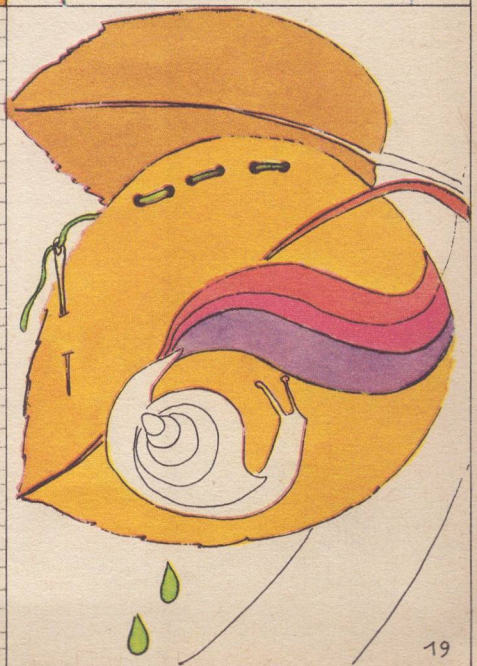
«Che bell'albero!»
disse guardando
in su.
«e che profumo!
sembra proprio adatto
per il mio nido!»
Salì sui rami,
cercò il punto più
panoramico,
prese bene le misure,
segò,
inchiodò
piallò ...



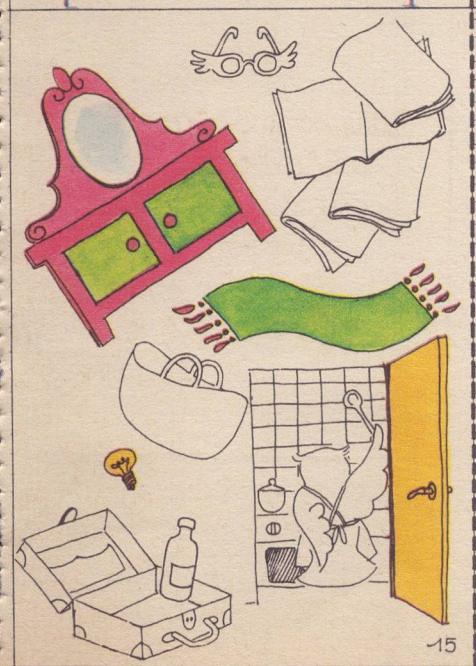
Nel bel mezzo di
questa bella festa,
passò sotto l'albero
Babbo Natale,
con le renne,
la slitta, i campanelli,
e tutto il resto.



Ma proprio mentre
era sul punto di
addormentarsi,
ecco che arrivò una
civetta.
«Bell'albero,» disse
«andrebbe proprio bene,
io cerco casa, posso
venire qui?»
«Ce n'è di posto!»
disse il folletto.



Così la lumachina
salì pian pianino
sul tronco,
trovò un angolino
adatto,
lavò,
pitturò,
cucì,
ripulì ...



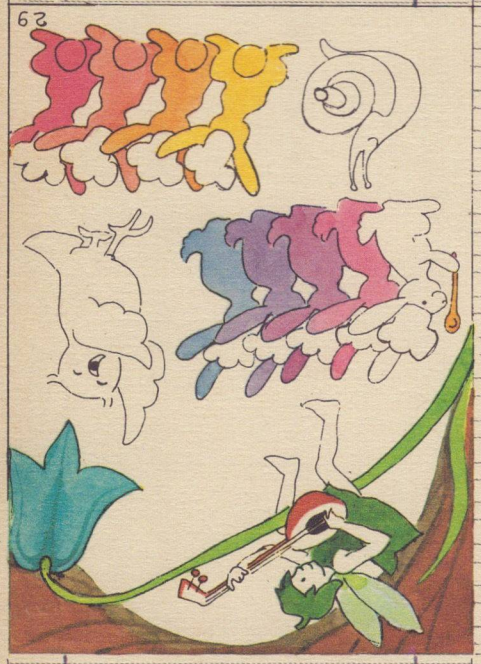
«Non ho mai visto
un albero di Natale
più bello e più
allegro di questo!»
pensò.

32

Un giorno,
un folletto in
cerca di casa,
capitò sotto un
grande albero di
tiglio in mezzo
al bosco.

5

4



29

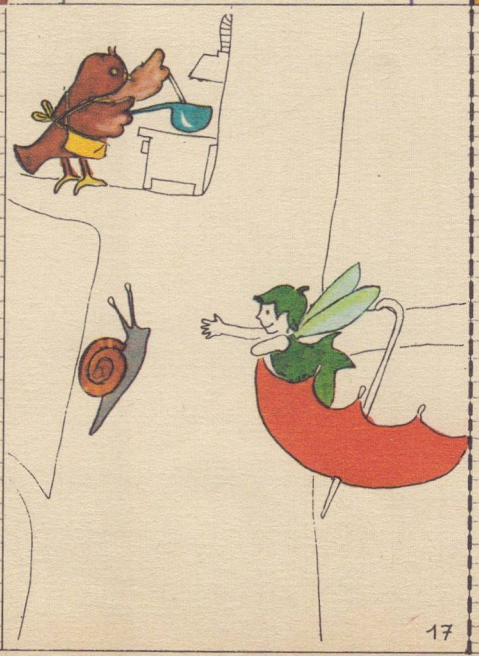
...infine vi portò i
suoi bagagli:
un cucchiaino,
un pentolino,
un ombrello,
un martello,
un libretto
e un berretto
e quando finì
si mise a letto

8

6

...e dopo tutto ciò,
con un sospiro di
soddisfazione, tirò
fuori dal suo guscio:
un lampadario,
un calendario,
una seggiola alta
una spanna,
un litro di panna
7 torte e 1 pianoforte
1 canapé, 1 tazza da tè
e quando finì
si fece un caffè

20



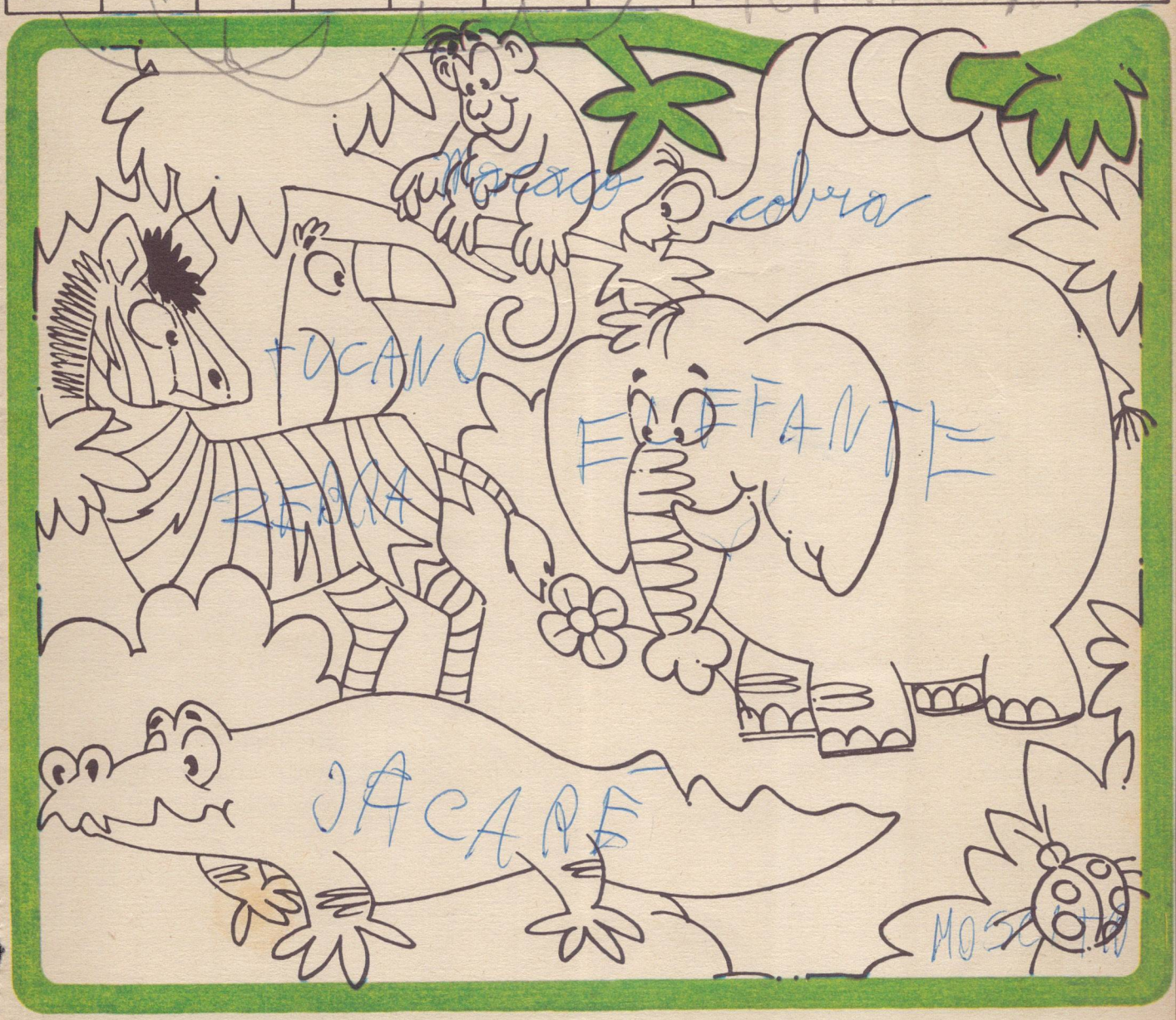
17

Stava preparando un
bel budino, quando
sentì chiamare.
Era una lumachina
che diceva:
«Come mi piacerebbe
abitare qui! c'è posto
anche per me?»
«Se c'è posto per due
c'è posto anche per
tre»
risposero il folletto
e la civetta.

16

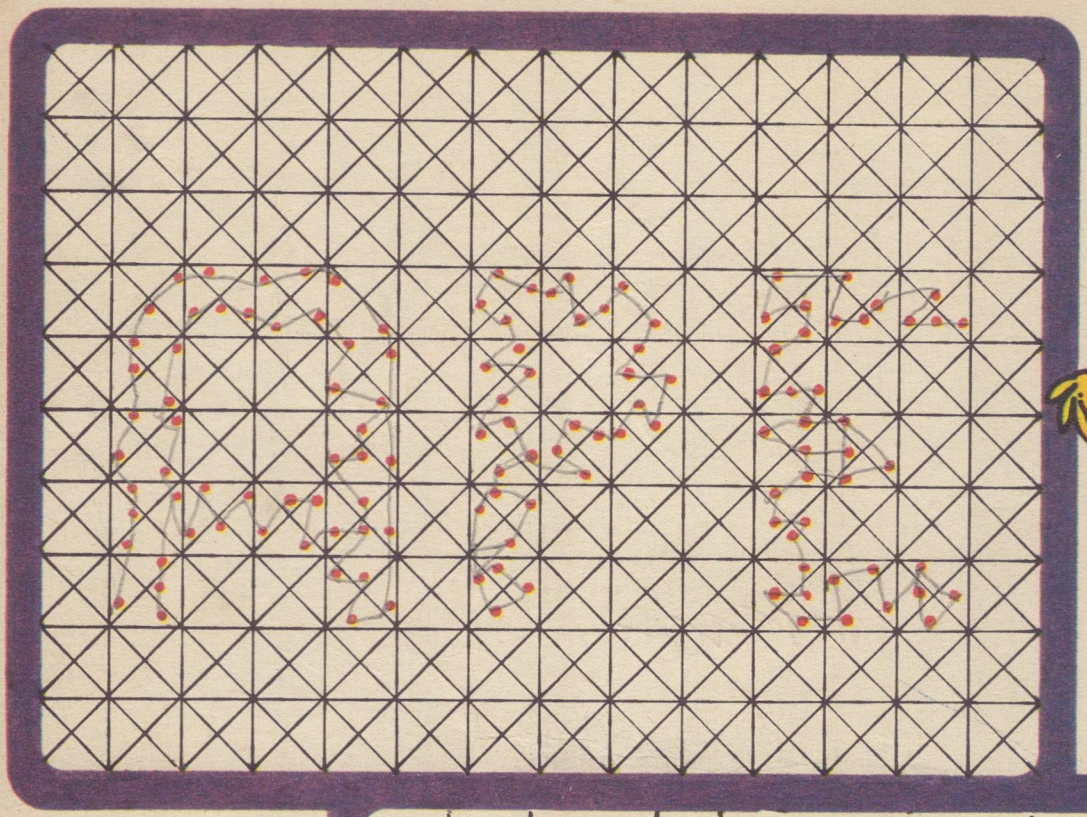
PAROLE IN CONFUSIONE

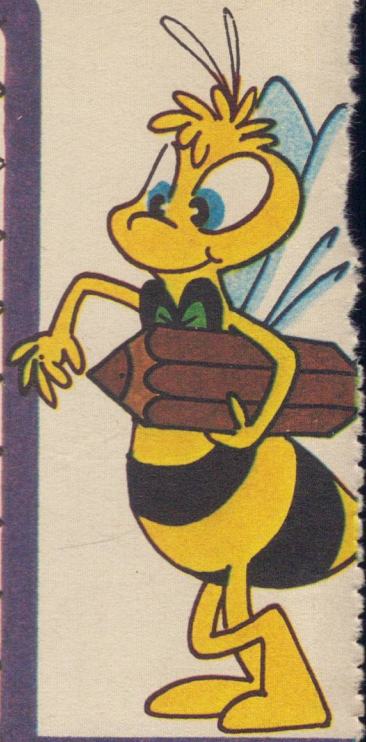
E	R	Z	B	A			ZEBRA
C	M	I	S	M	I	A	SCIMMIA

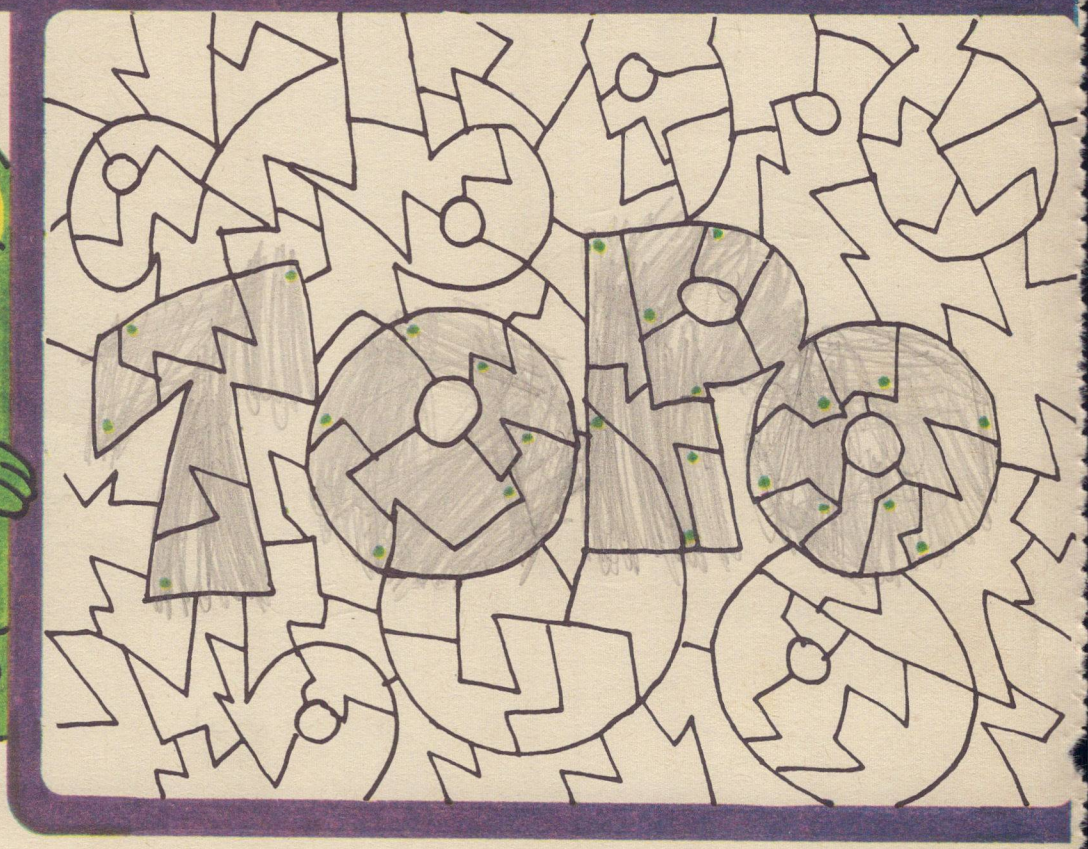


Nelle caselle è scritto il nome di due animali in lingua confusina. Riordina le lettere e riscrivile a fianco per sapere di che animali si tratta. Poi colora il disegno.

PUNTINI MISTERIOSI







Colora gli spazi segnati con i puntini, scoprirai due parole. Quali?

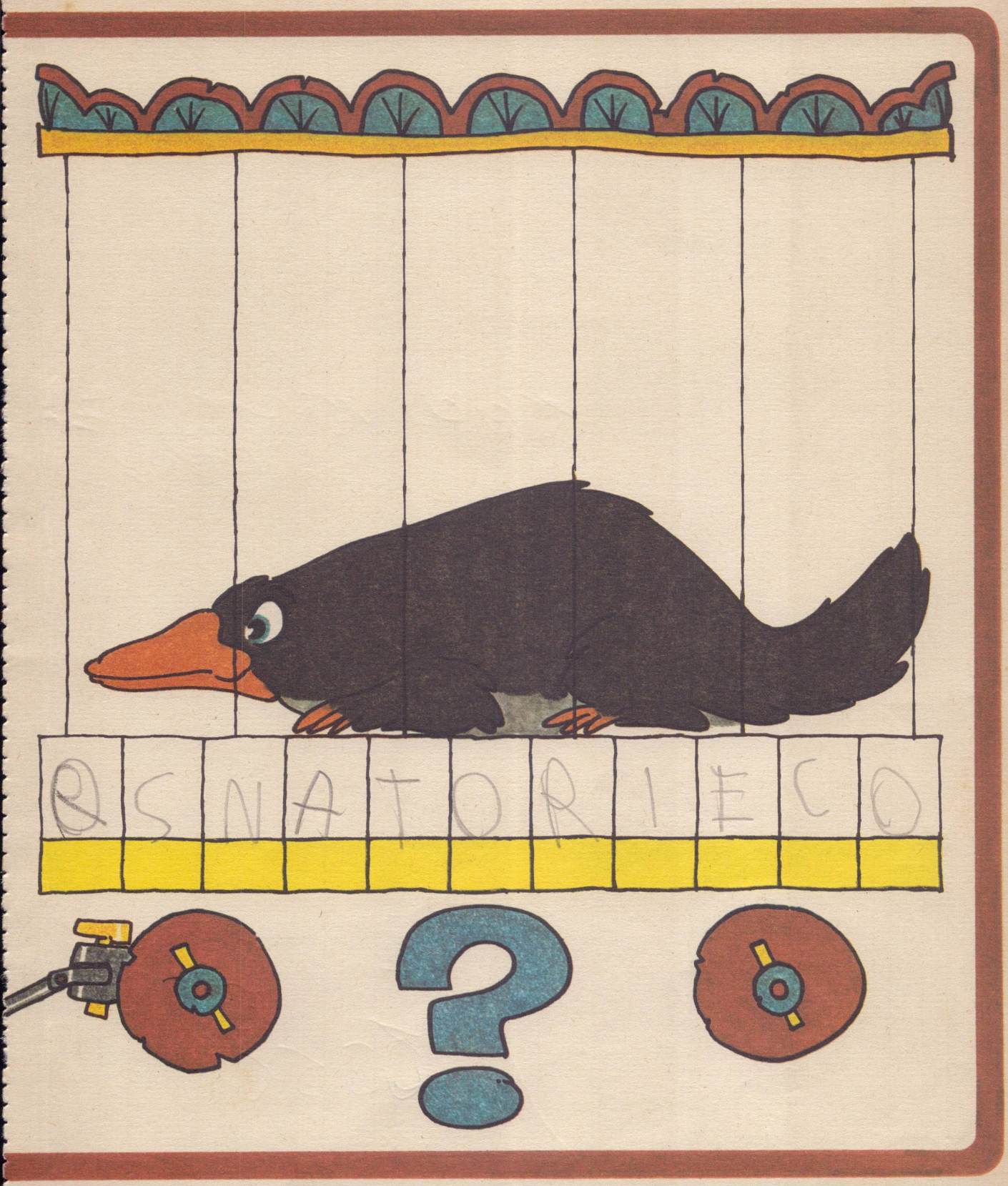
IL DISEGNO SCOMPARSO

L	E	O	N	E	-	S	E	R	P	E	N	T	E	-	T	U	C
C	O	C	C	O	D	R	I	L	L	O	-	H	I	P	P	O	P

C'era una volta un disegno tutto colorato che cadde nell'acqua, e di tutti quei colori rimasero solo dei puntini. Fa riapparire il disegno e scrivi sotto quello che hai colorato.

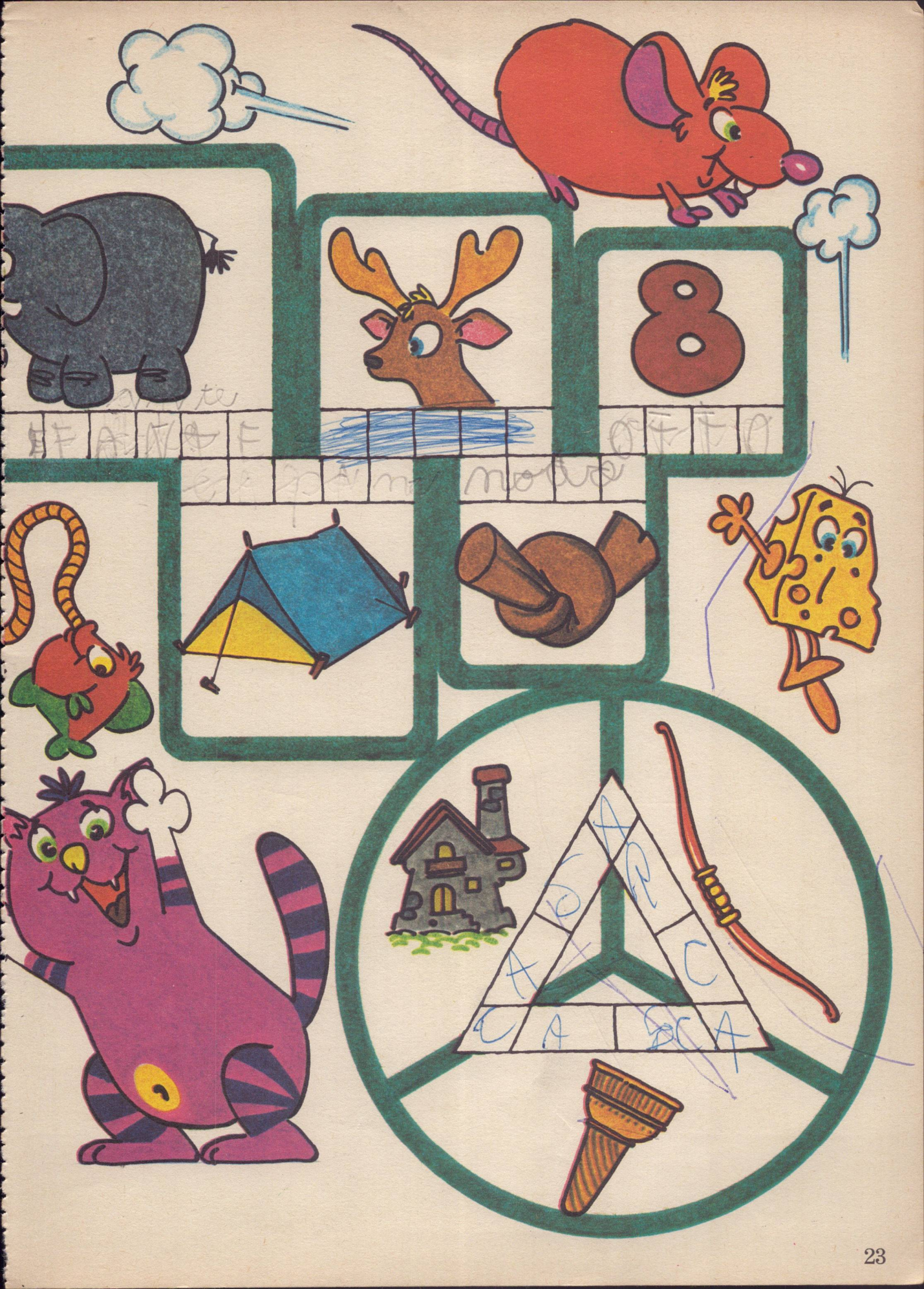
MA CHE ANIMALE È?

Scrivi le iniziali degli oggetti disegnati in questa pagina nelle caselle sotto la gabbia, seguendo l'ordine dei numeri. Alla fine

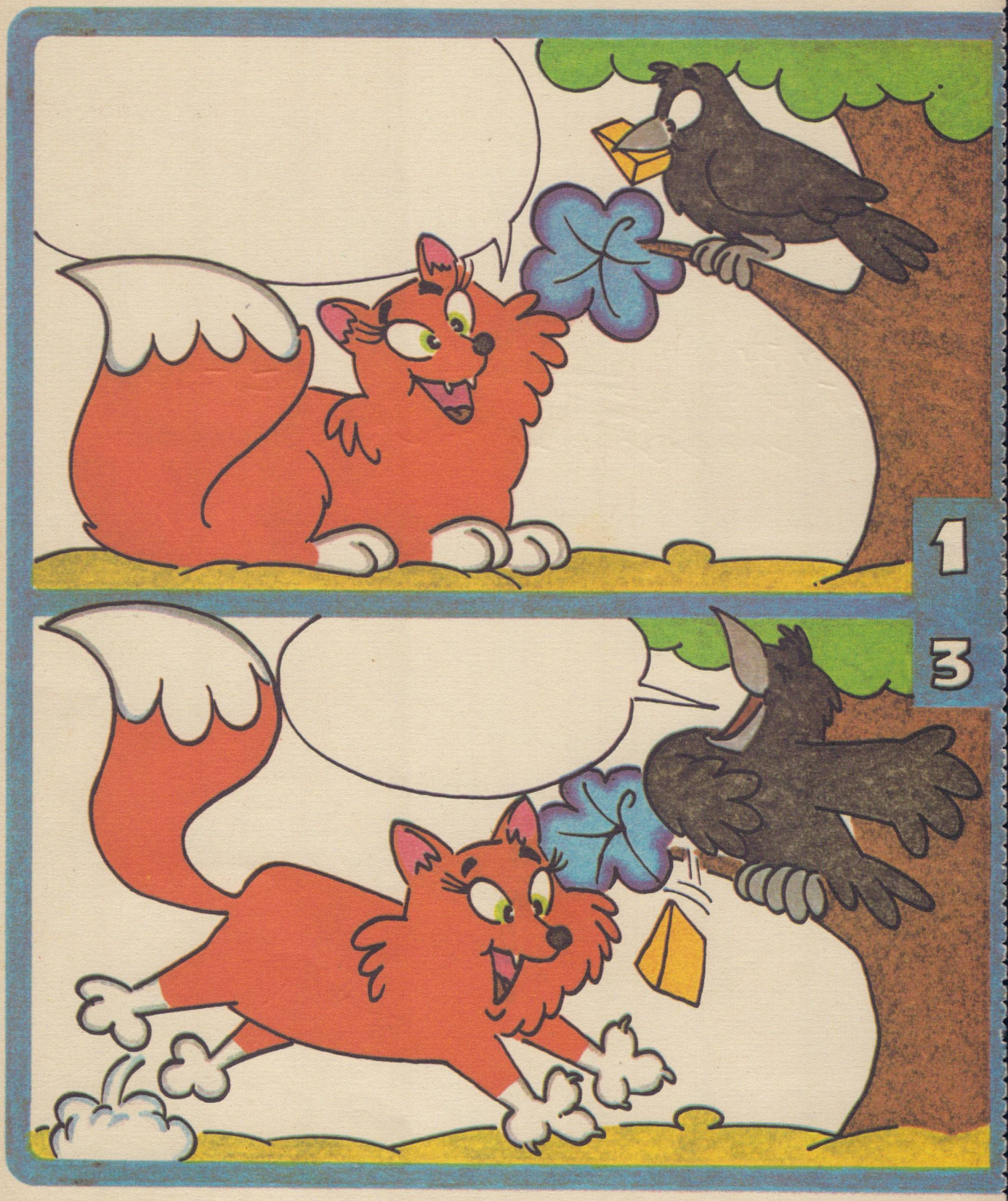


potrai leggere il nome dello strano animale che viene trasportato allo zoo.

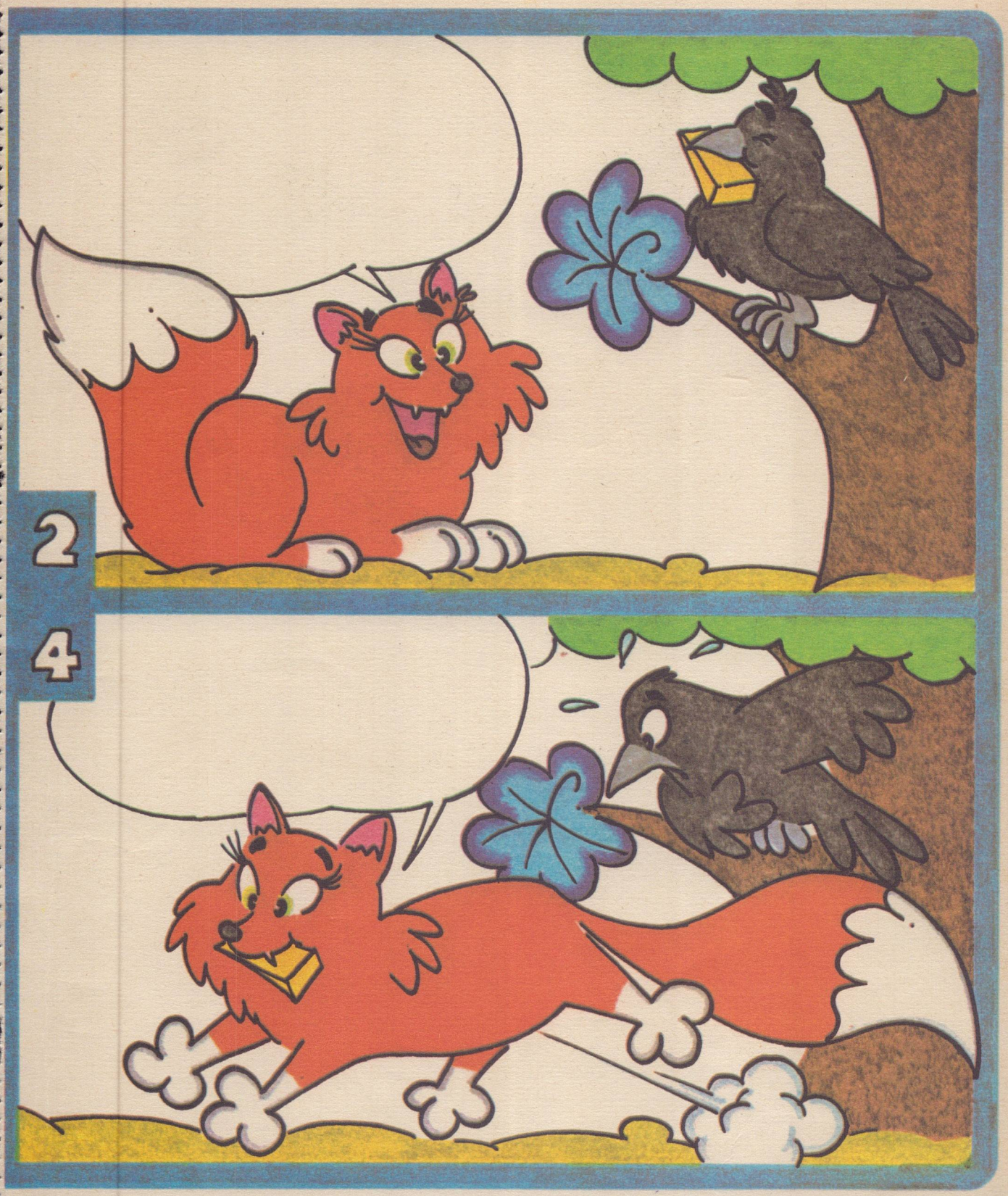
PAROLE A INCASTRO


8

FAVOLA IN CERCA DI SCRITTORE



Conosci la storia della volpe e del corvo? Se non la conosci inventala osservando le figure.


2
4

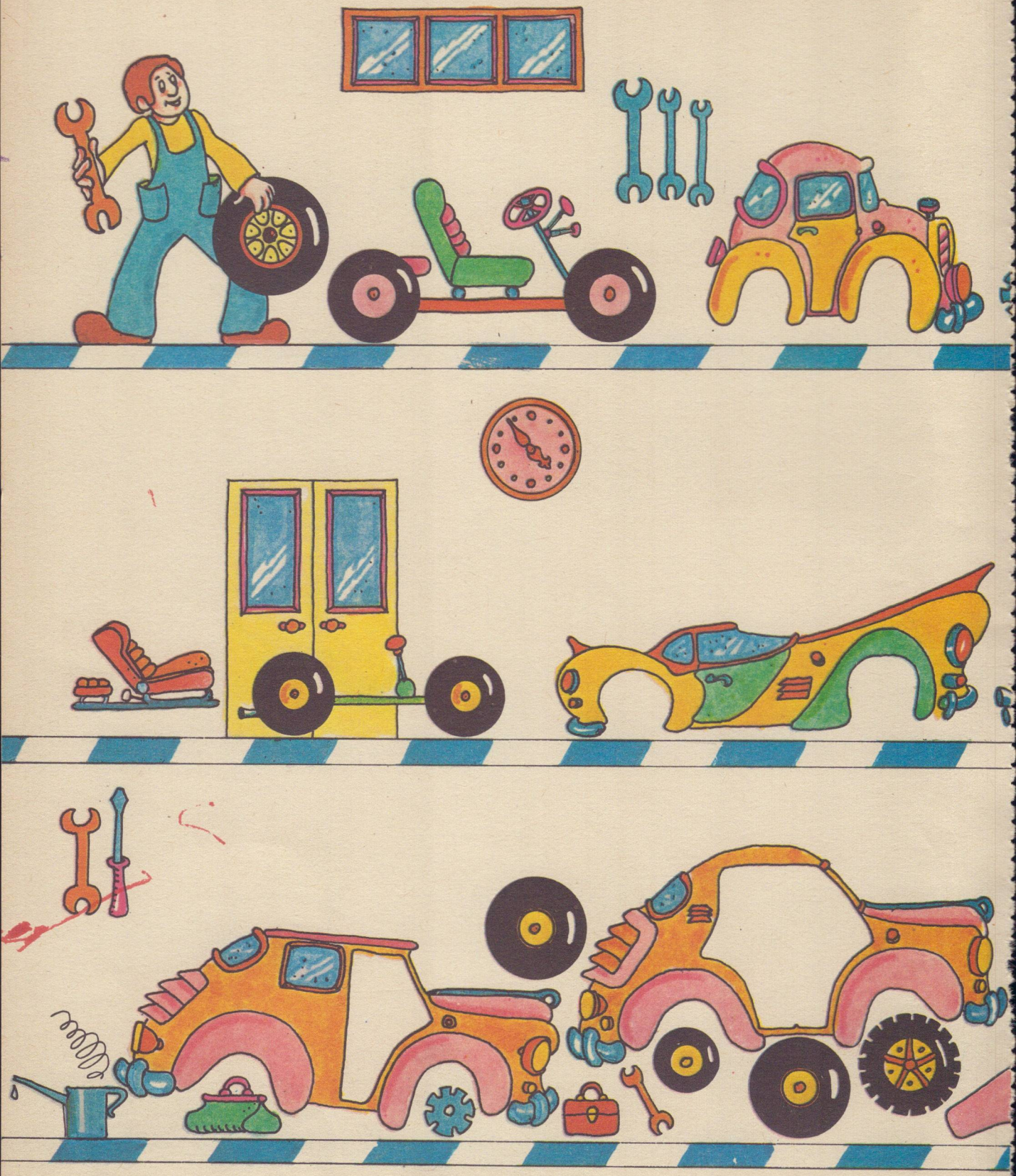
ACQUA TERRA CIELO

Ci sono animali che vivono nell'acqua, altri sulla terra, altri nell'aria. Sotto ad ogni ambiente scrivi il nome degli animali che ne traggono la vita.

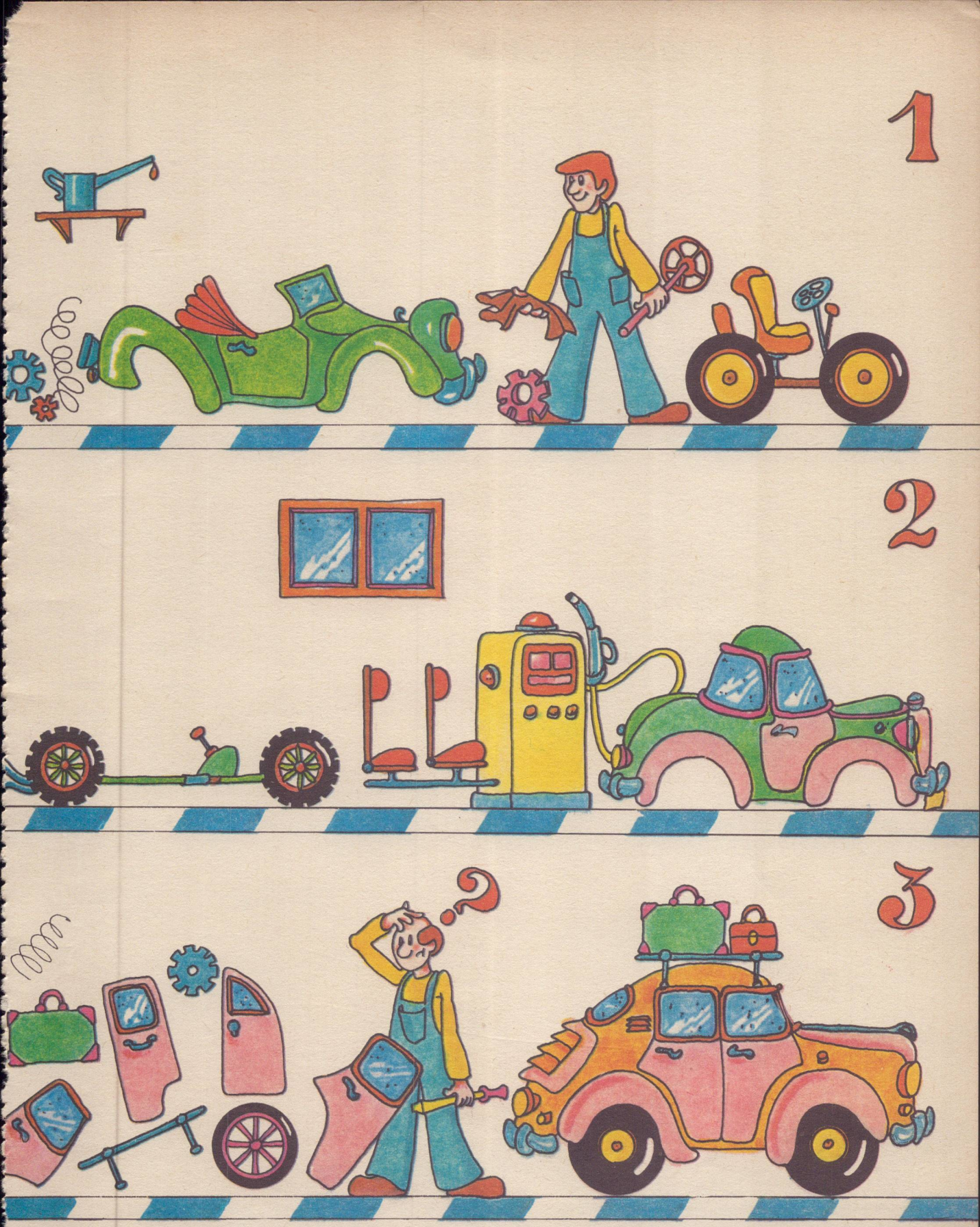
CONTA

per gioco

CATENA DI MONTAGGIO



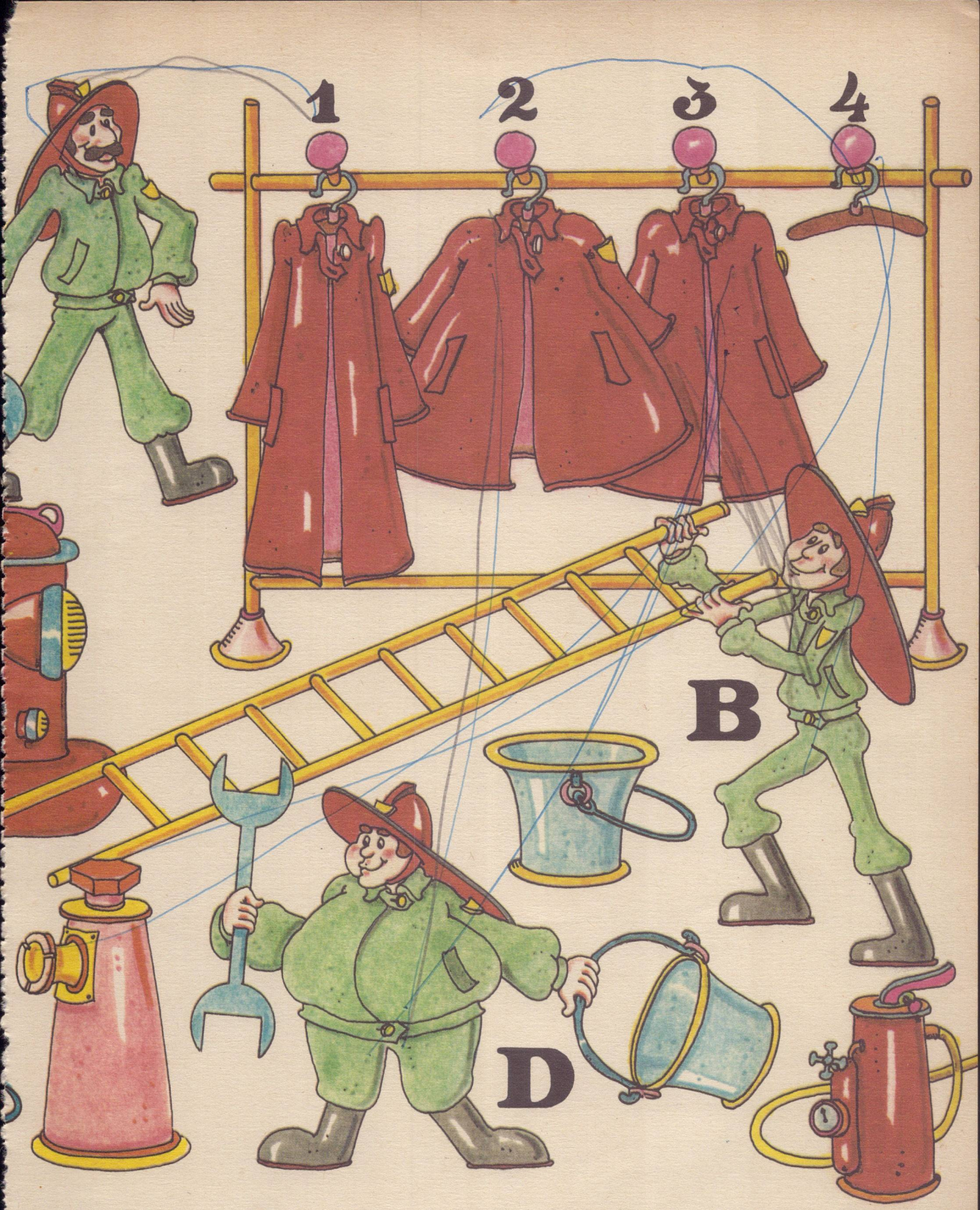
Gli operai stanno montando delle automobili. Su quali telai devono essere messe le carrozzerie del piano 1? Come devono essere montate le automobili del piano 2 e su quali vanno



messi i sedili? Al piano 3 c'è un po' di confusione, ma oramai hai capito il gioco: devi ricostruire l'automobile con i pezzi giusti come nel modello pronto per partire.

LA CASERMA DEI POMPIERI

Siamo nella caserma dei pompieri. Indica il più alto di loro e quale sarà il suo impermeabile. A chi appartengono gli altri impermeabili appesi? Ci sono due idranti da aprire: quale



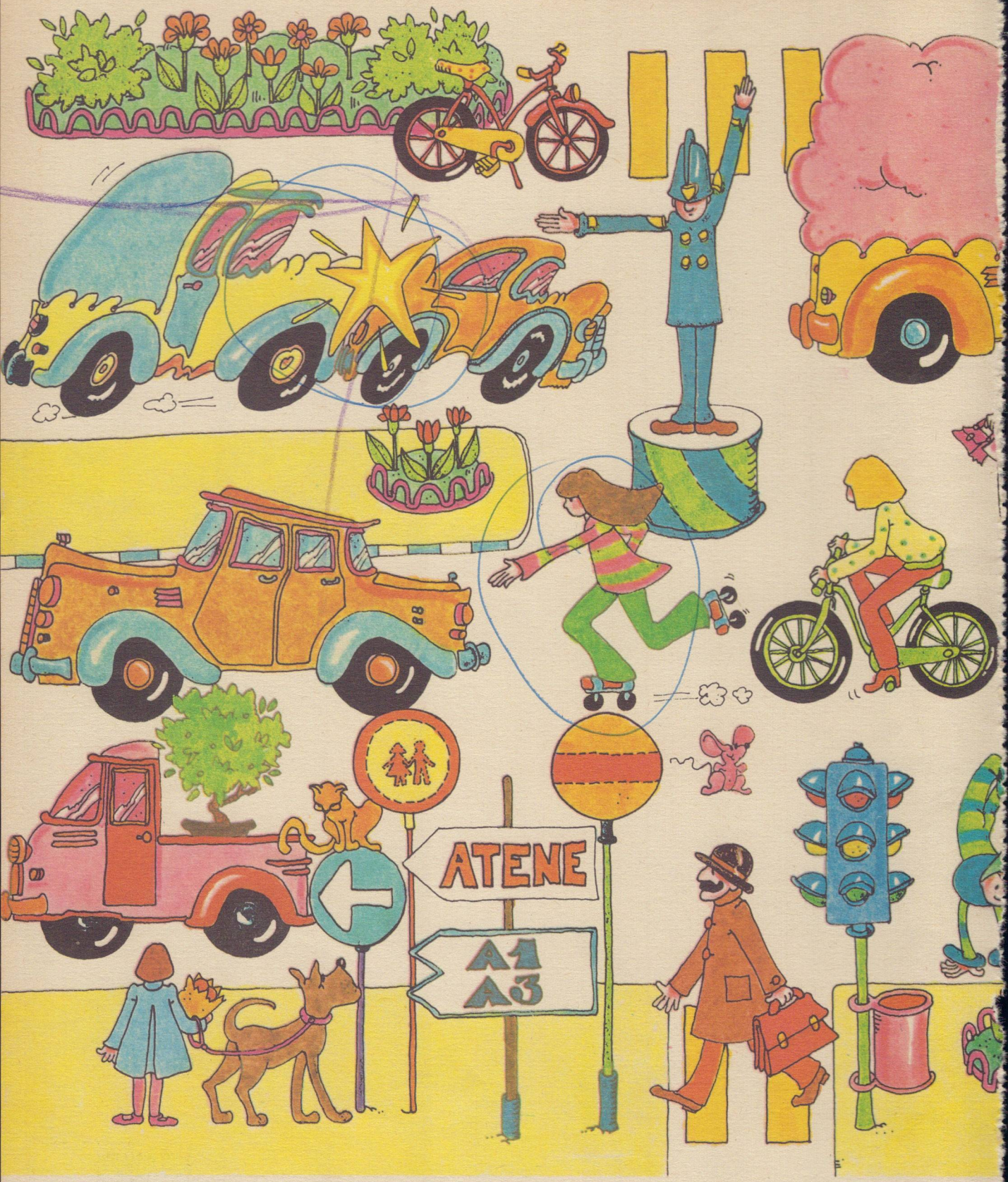
aprirà il pompiere più grasso con la sua chiave? E per l'altro idrante quale chiave andrà bene?

UN INCENDIO IN BIANCO E NERO

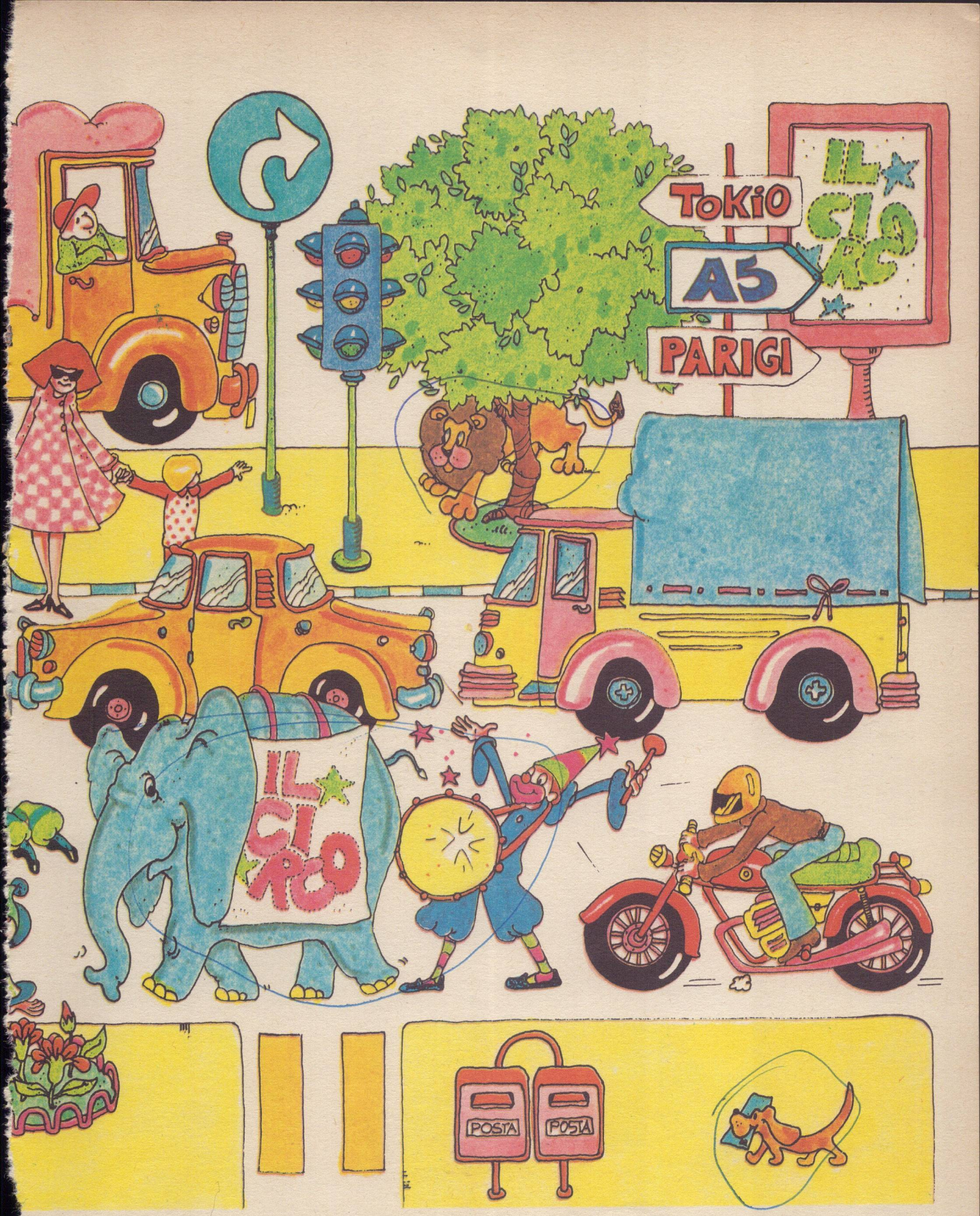
Buffo no un incendio così? Ma seguendo le indicazioni dei numeri puoi colorare questa pagina e vedere brillare accanto

al fuoco le divise dei coraggiosi pompieri.

CHE TRAFFICO!

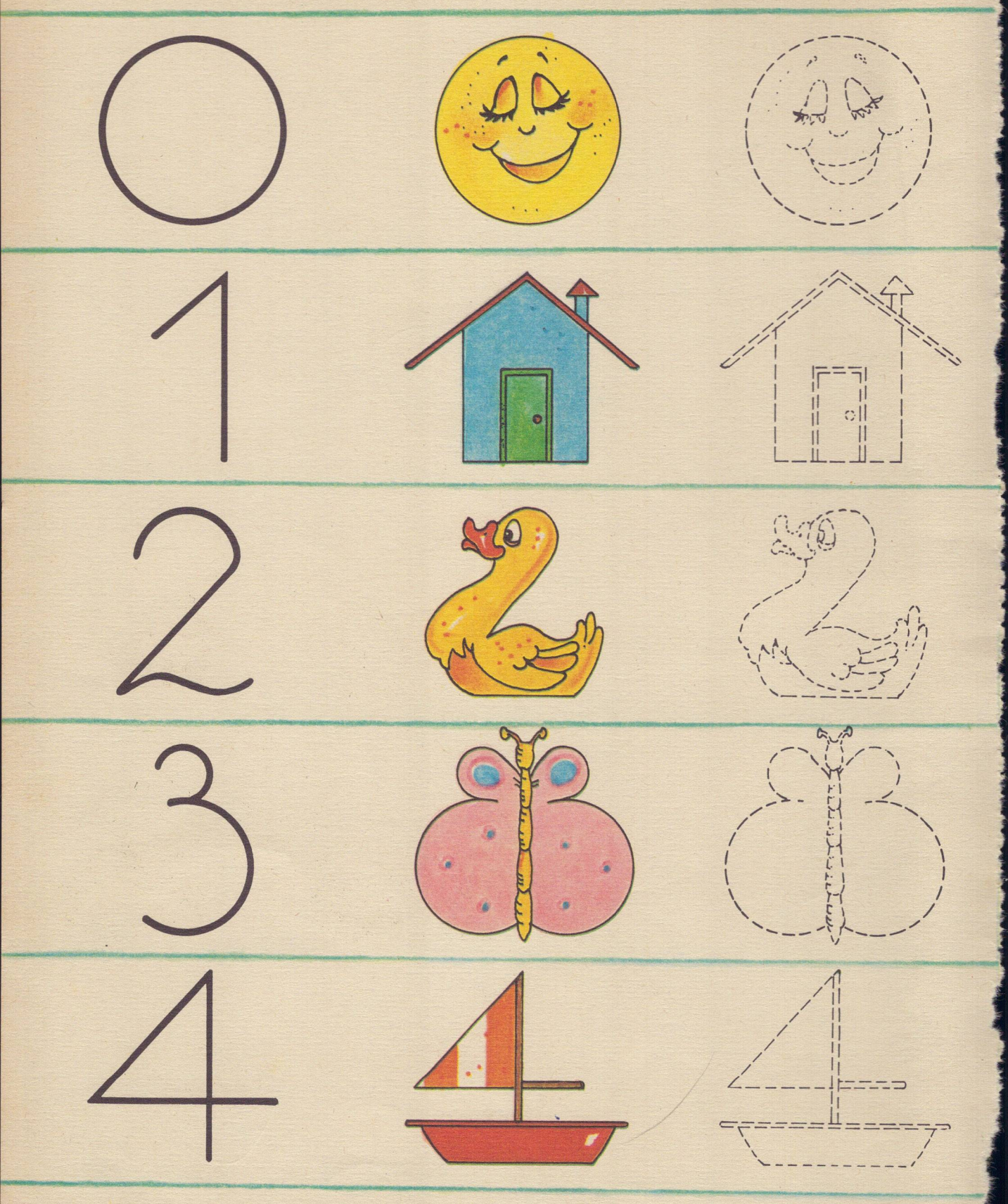


Ne passano di persone, veicoli e animali in questa strada. Proviamo a fare il gioco del pari e del dispari. I cartelli rotondi sono in numero pari o dispari? I semafori sono in numero



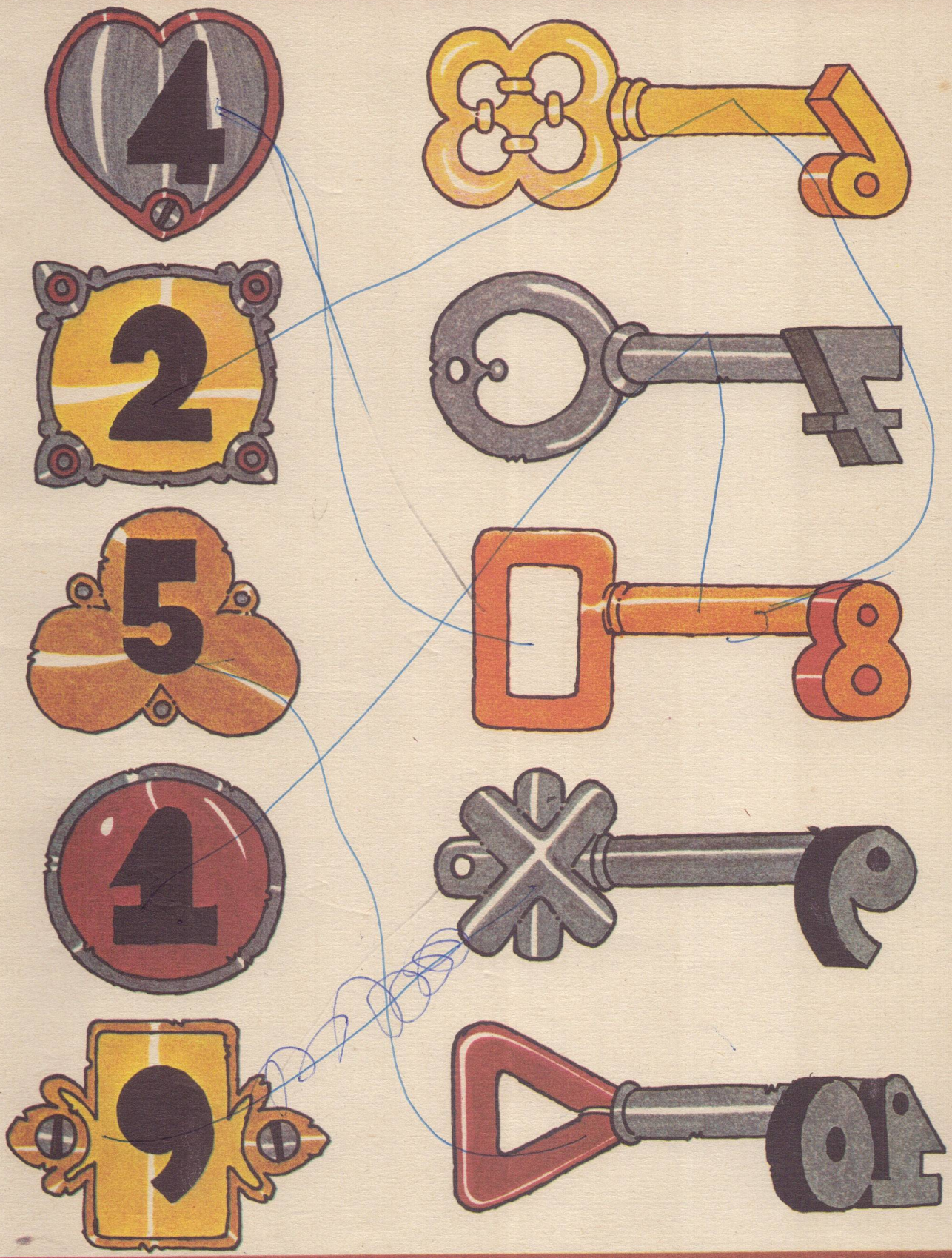
pari o dispari? E le luci dei semafori? Quanti fiori ci sono? E quante ruote? Pari o dispari?

SCRIVERE I NUMERI



A che cosa assomiglia l'8? A un pupazzo senza cappotto! A che cosa assomiglia lo 0? A una luna che ha un dolce pensie-

A OGNI CHIAVE LA SUA TOPPA

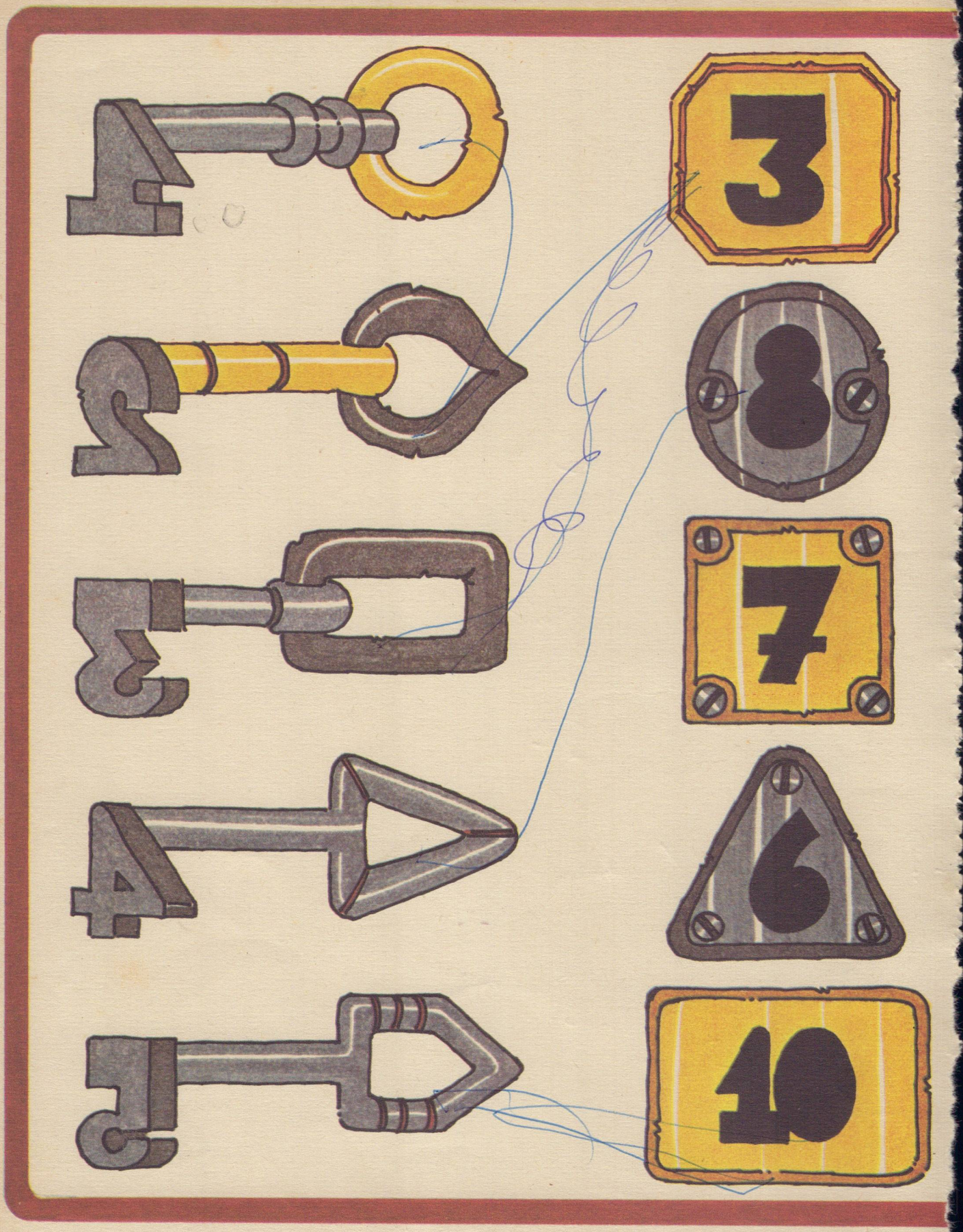


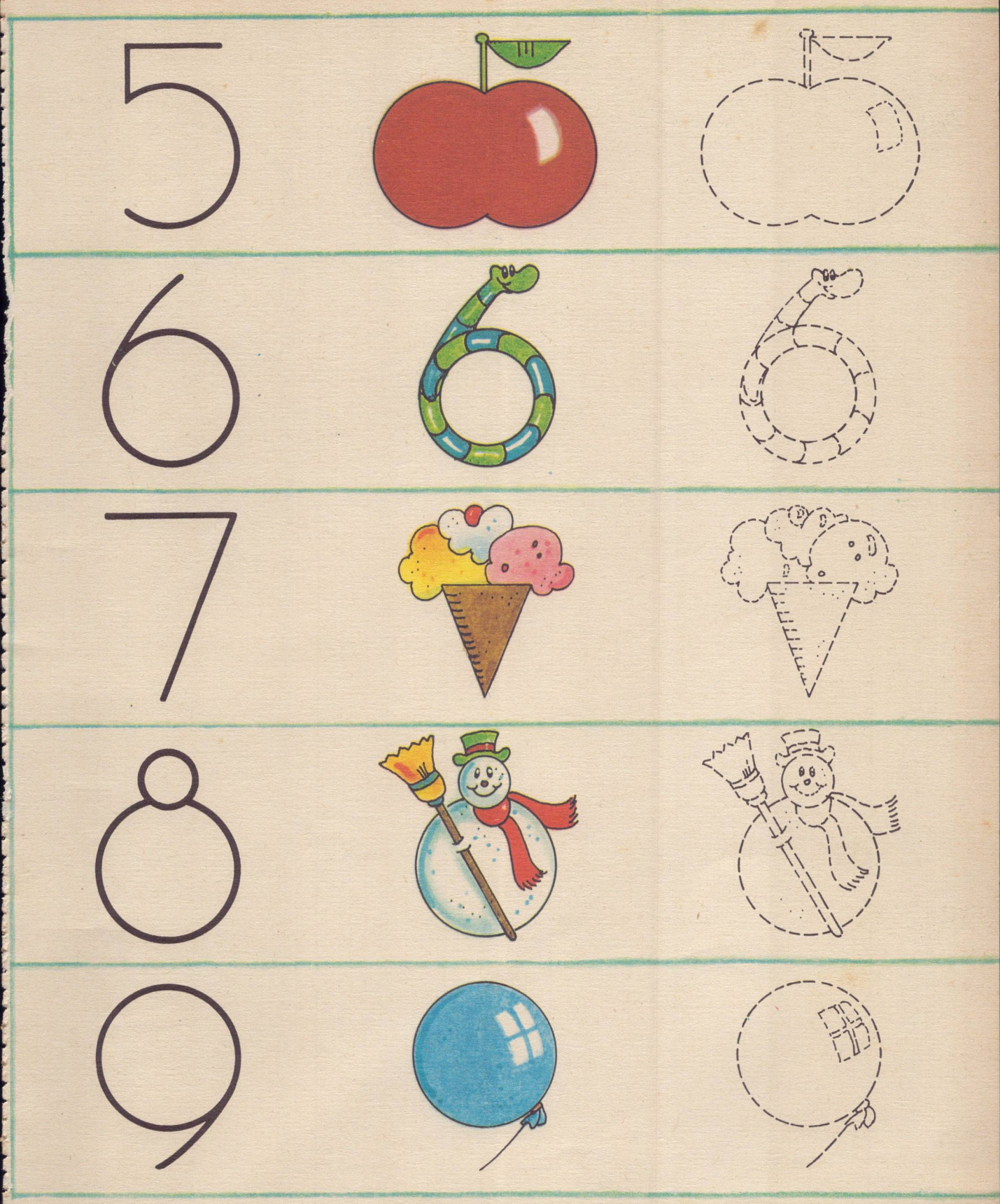
Stacca la doppia pagina così potrai fare il gioco delle chiavi e dei pompieri.

INCENDIO IN CORSO

Metti casco e impermeabile e aiuta i pompieri a spegnere l'incendio. Scrivi i numeri nelle caselle, dall'esterno verso l'in-

terno; tira i dadi e via! Facciamo a chi arriva prima al fuoco?

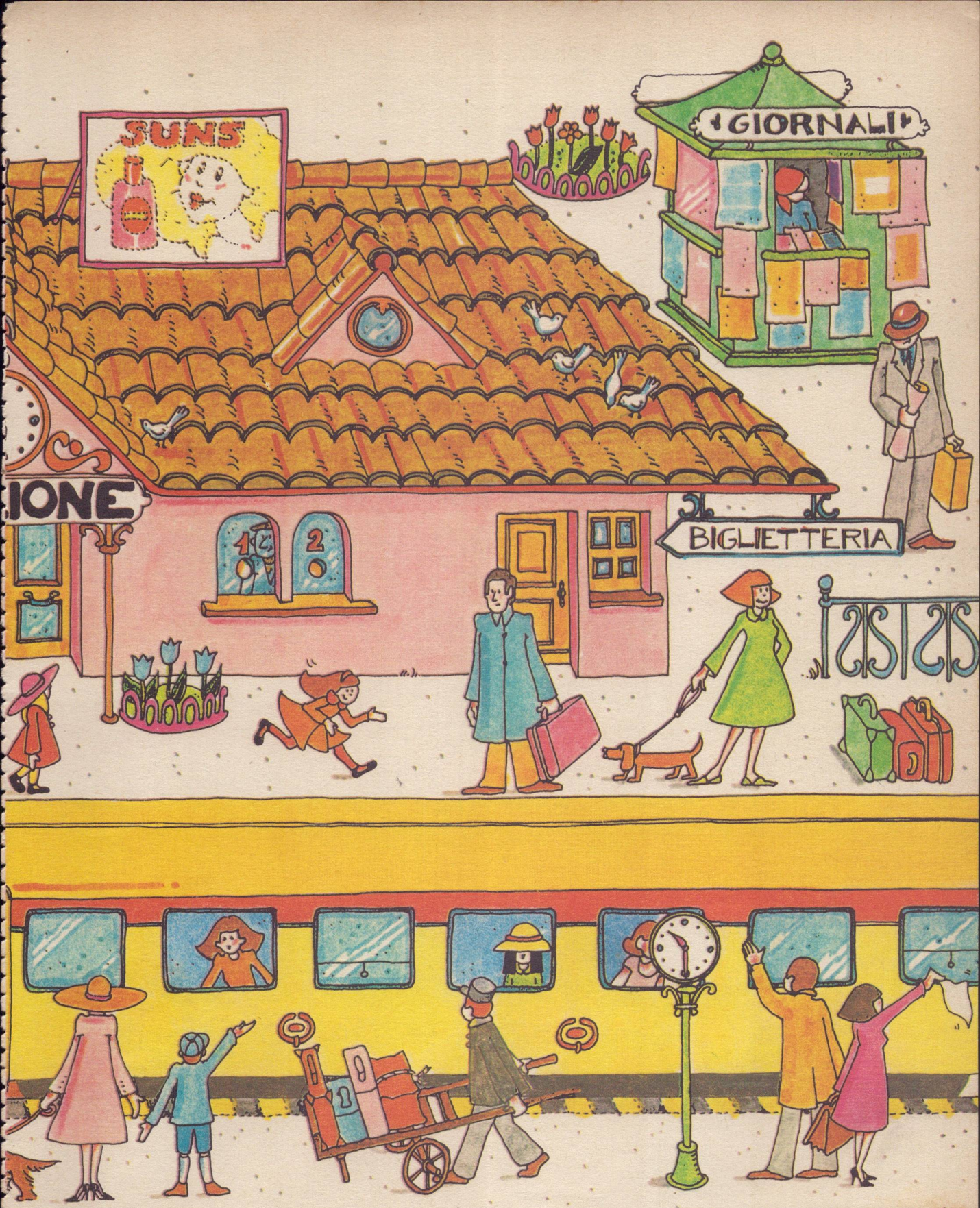

1
2
3
4
5
3
8
7
6
10



ro! Se le cifre osserverai, disegnando le riscoprirai.

CHI ARRIVA E CHI PARTE

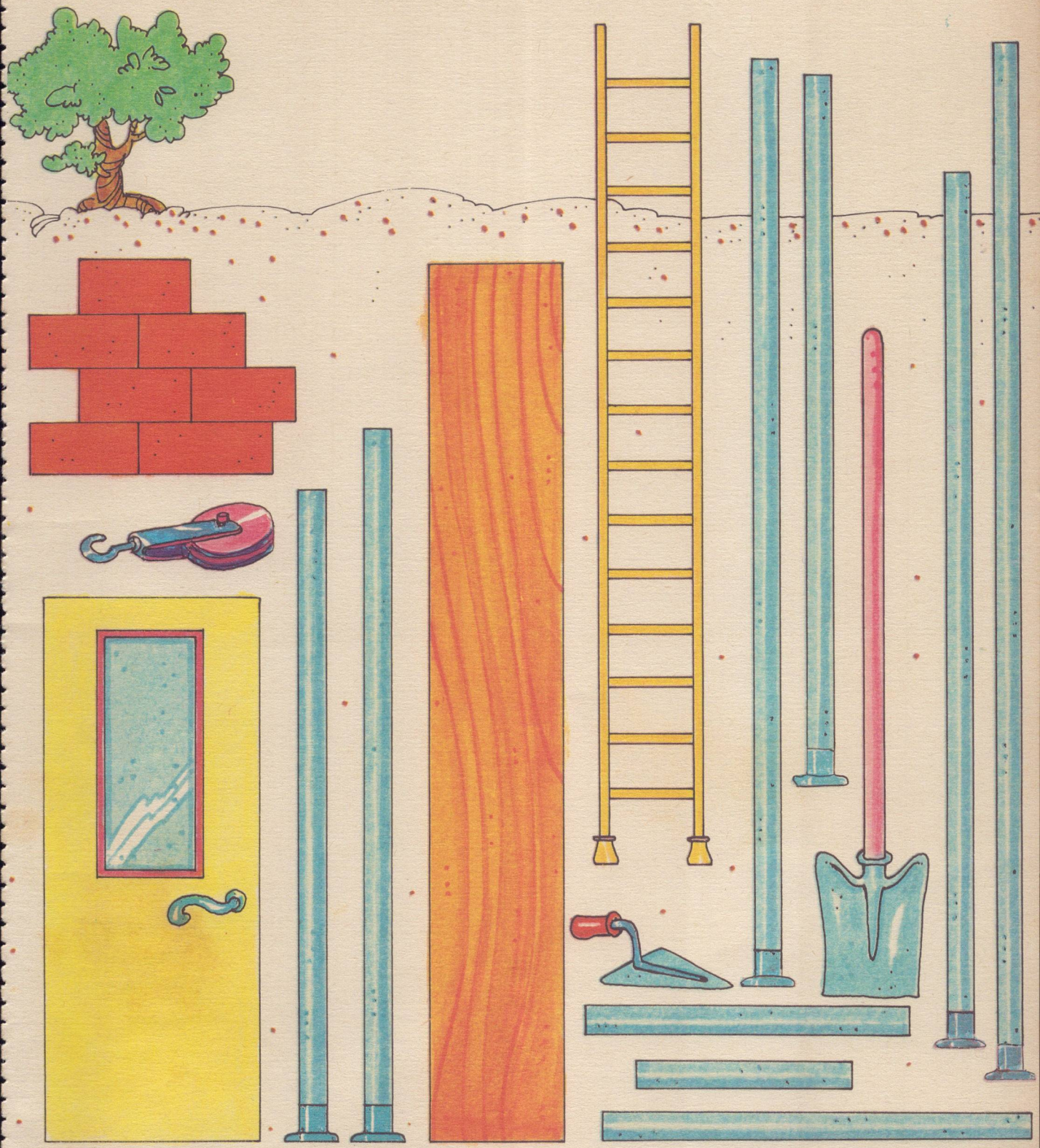
Eccoci alla stazione. Osserva bene la figura. Quante persone vedi con la valigia in mano? Quanti portabagagli ci sono? Quanti portano il cappello? Ci sono più maschi o più femmi-



ne? Fai osservare la pagina ad un amico, chiudila e fagli delle domande. Quanti orologi ci sono? Quanti sportelli per la vendita dei biglietti? Controlla così il suo spirito di osservazione.

IL CANTIERE

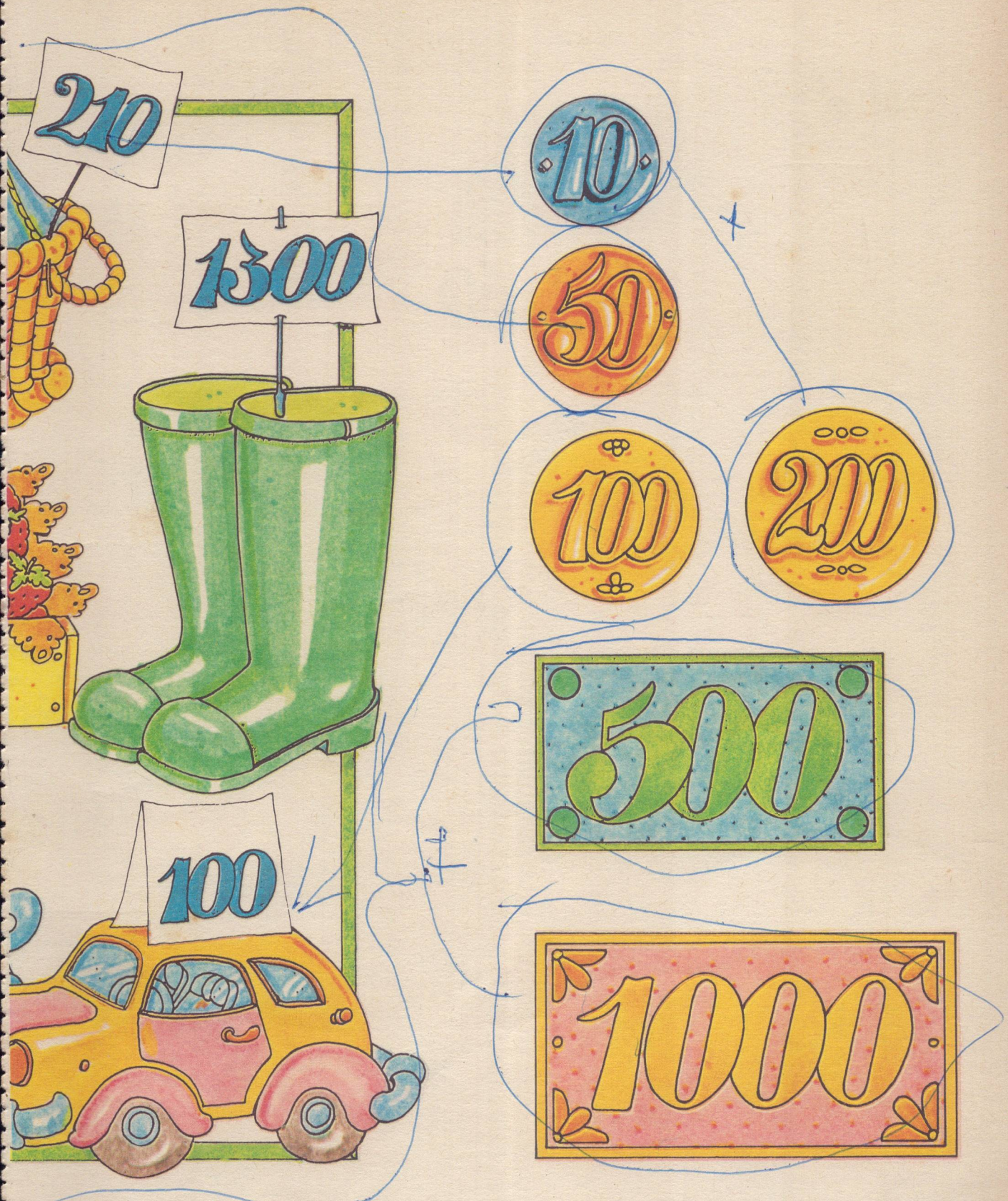
Per costruire la casa un muratore ha deciso di usare solo ciò che può essere misurato esattamente con la lunghezza cam-



pione che ha in mano. Segna con una matita gli elementi che non gli servono.

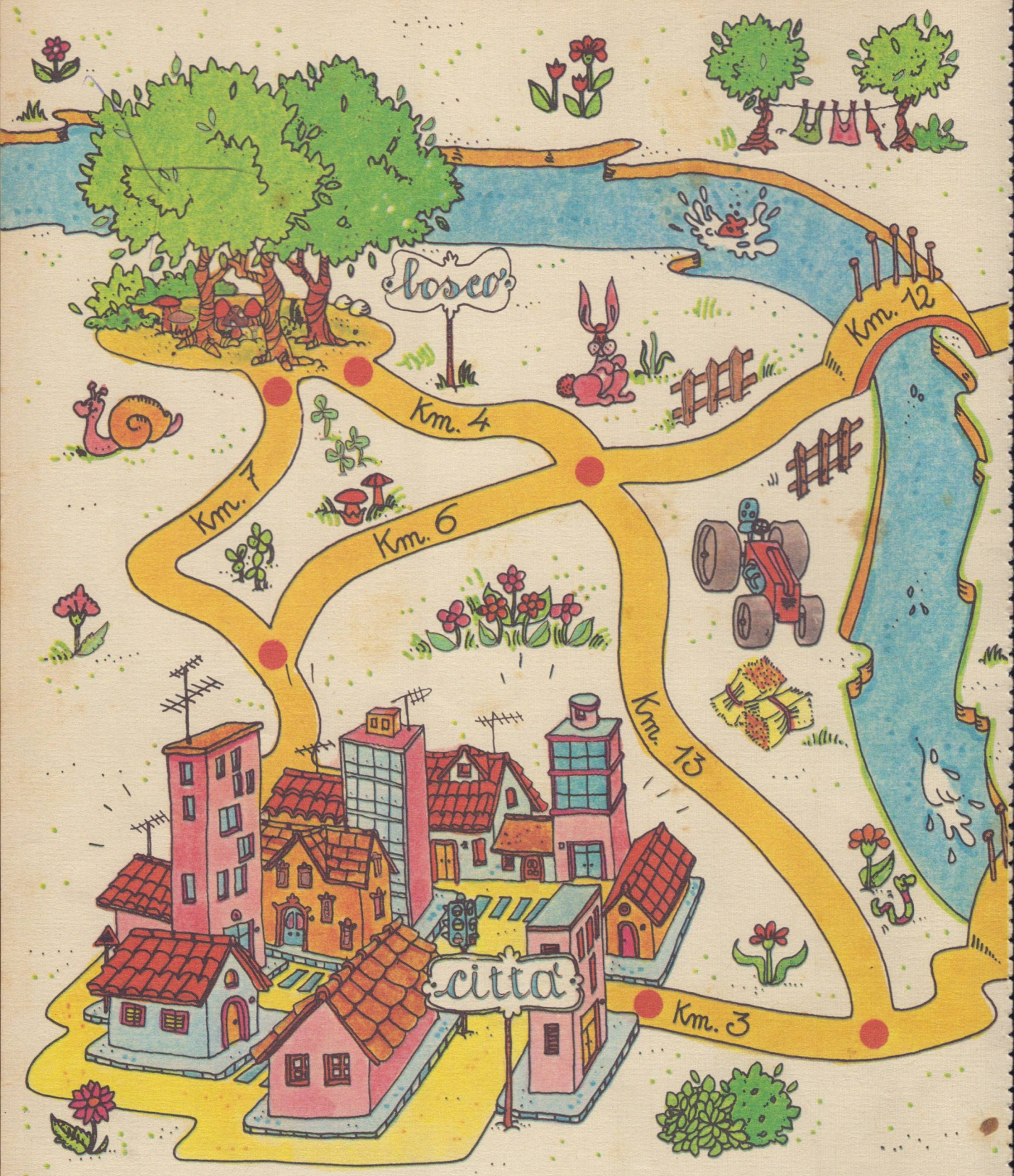
PROBLEMA SERIO

Un turista imbarazzato deve comprare dei regali, ma conosce poco questi soldi. Però i cartellini in vetrina sono chiari. Quanto costa l'abito? Potrà comprarlo il turista con i soldi a sua



disposizione? E se volesse comprare gli stivali quali monete spenderebbe? Quanto gli avanzerebbe e quali altre spese potrebbe fare?

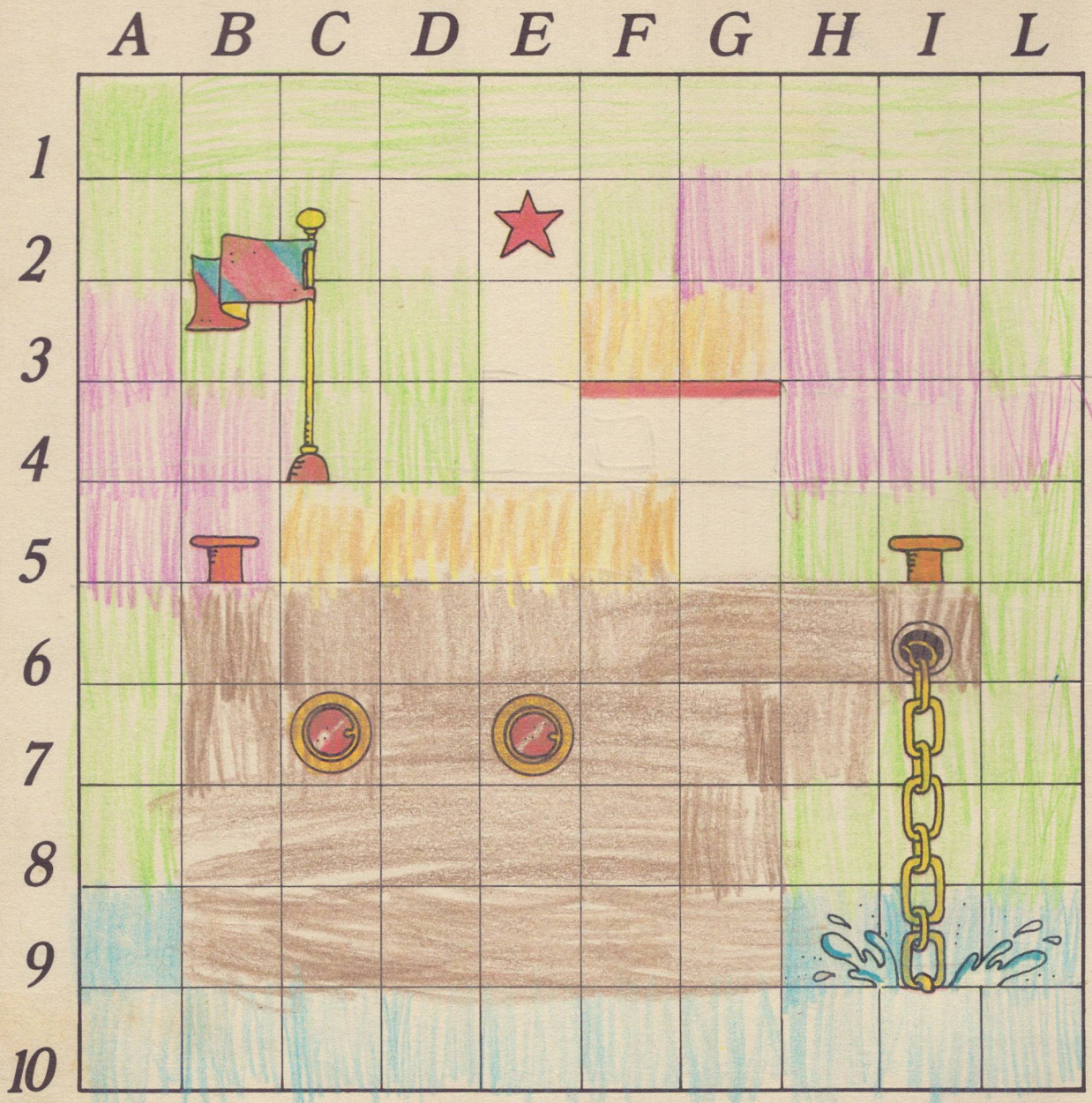
CHILOMETRI E CHILOMETRI



Ecco che il nostro turista riparte dalla città. Gli hanno detto che il lago è molto bello, ma prima vuole andare a fare un picnic nel bosco. Ha benzina per 30 km. soltanto. Che strada

dovrà fare? E qual è la strada più corta tra il lago e il paese?

IL DISEGNO MISTERIOSO



9A - 9H - 9I - 9L - 10A - 10B - 10C - 10D - 10E - 10F - 10G - 10H - 10I - 10L

2G - 2H - 3A - 3H - 3I - 4A - 4B - 4H - 4I - 4L - 5A - 5B

3F - 3G - 5C - 5D - 5E - 5F

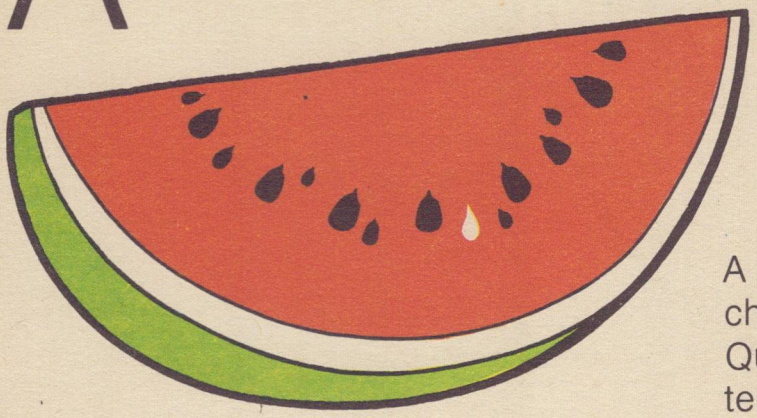
6B - 6C - 6D - 6E - 6F - 6G - 6H - 6I - 7B - 7C - 7D - 7E - 7F - 7G - 7H - 8B - 8C - 8D - 8E - 8F - 8G - 9B - 9C - 9D - 9E - 9F - 9G

1A - 1B - 1C - 1D - 1E - 1F - 1G - 1H - 1I - 1L - 2A - 2B - 2C - 2F - 2I - 2L - 3B - 3C - 3D - 3L - 4C - 4D - 5H - 5I - 5L - 6A - 6L - 7A - 7I - 7L - 8A - 8H - 8I - 8L

Sai giocare a battaglia navale? Allora saprai anche colorare questo disegno misterioso. Basta mettere il colore indicato nel quadretto giusto.

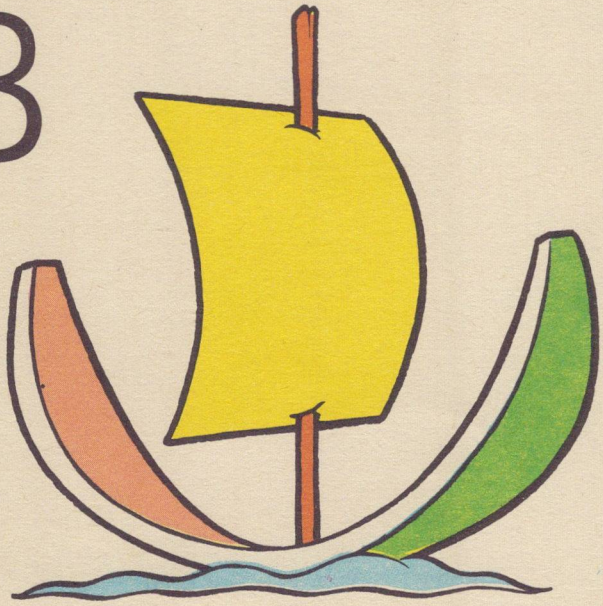
LEGGI
per gioco

A



A come ANGURIA rossa e gustosa
che vi disseta nel caldo d'estate.
Quando mangiate una fetta acquosa
tenete i semini che poi li sputate.

B



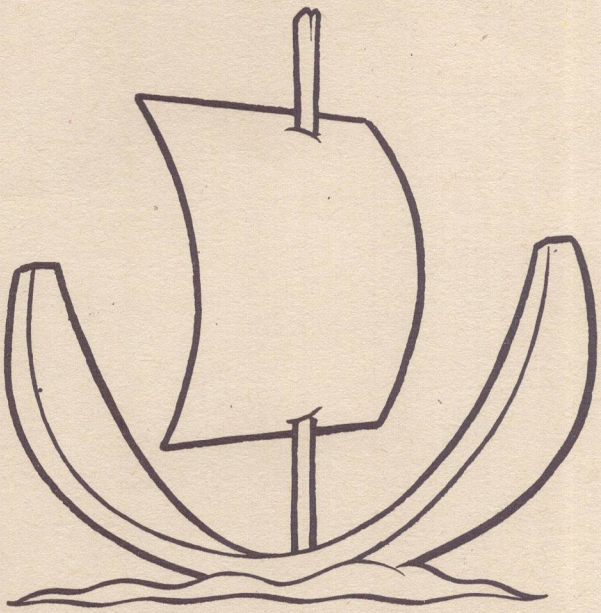
B come BUCCIA verde e arcuata
che sulle onde va pian pianino.
In una barca si è trasformata
issando una vela su un bastoncino.

C

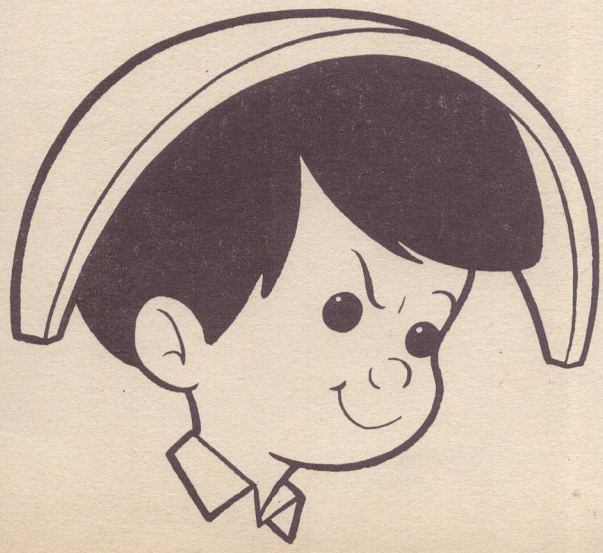
C come CAPPELLO di briganti
che sulla testa si può portare
ma quante cose interessanti
con un'anguria si possono fare!

Colora il disegno e completa la parola... la troverai scritta in stampatello nella filastrocca.

ANGURIA



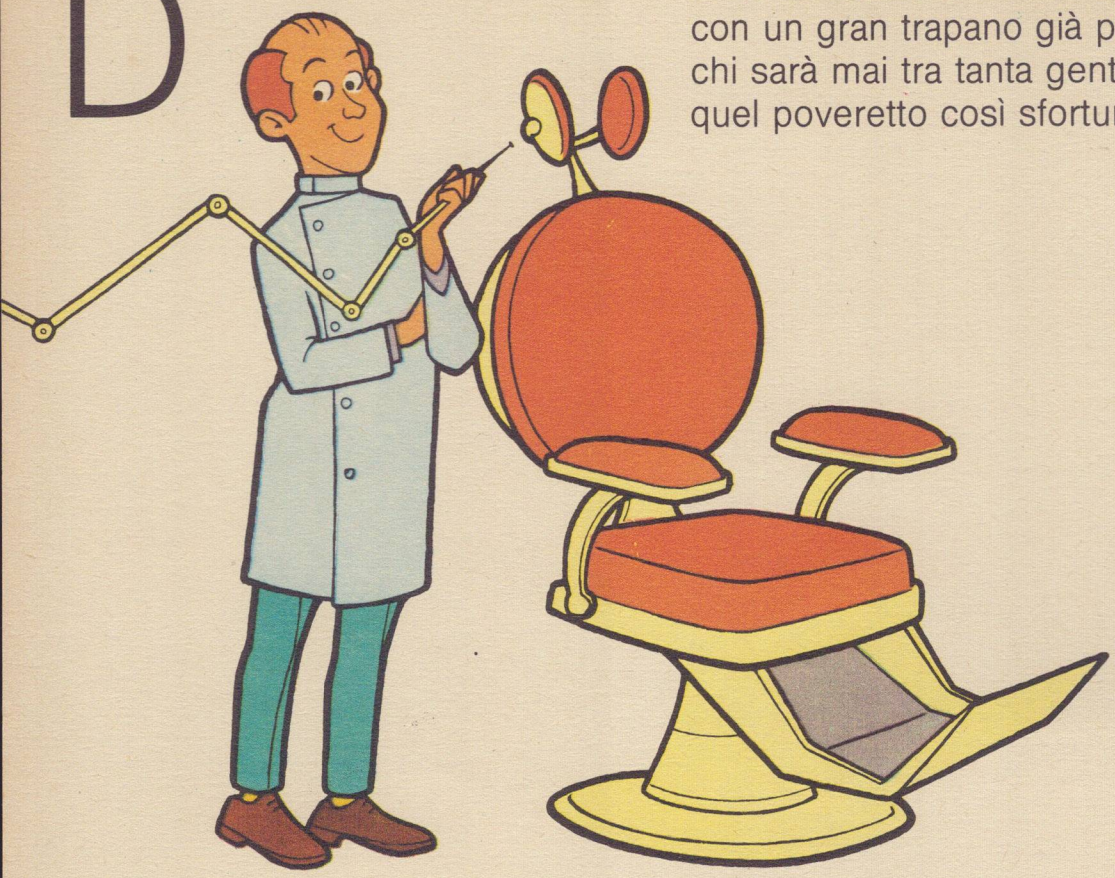
BUCCIA



CAPPELLO

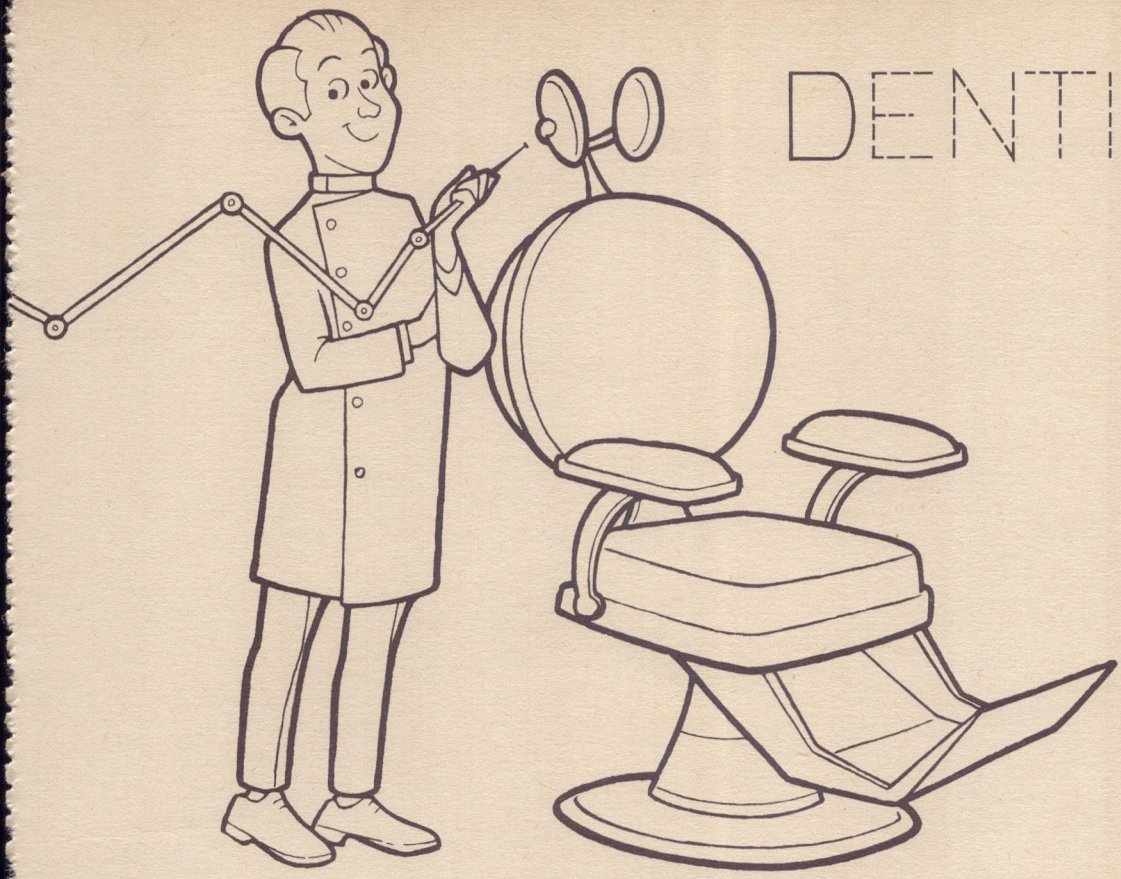
D

D come DENTISTA che aspetta un cliente
con un gran trapano già preparato
chi sarà mai tra tanta gente
quel poveretto così sfortunato?

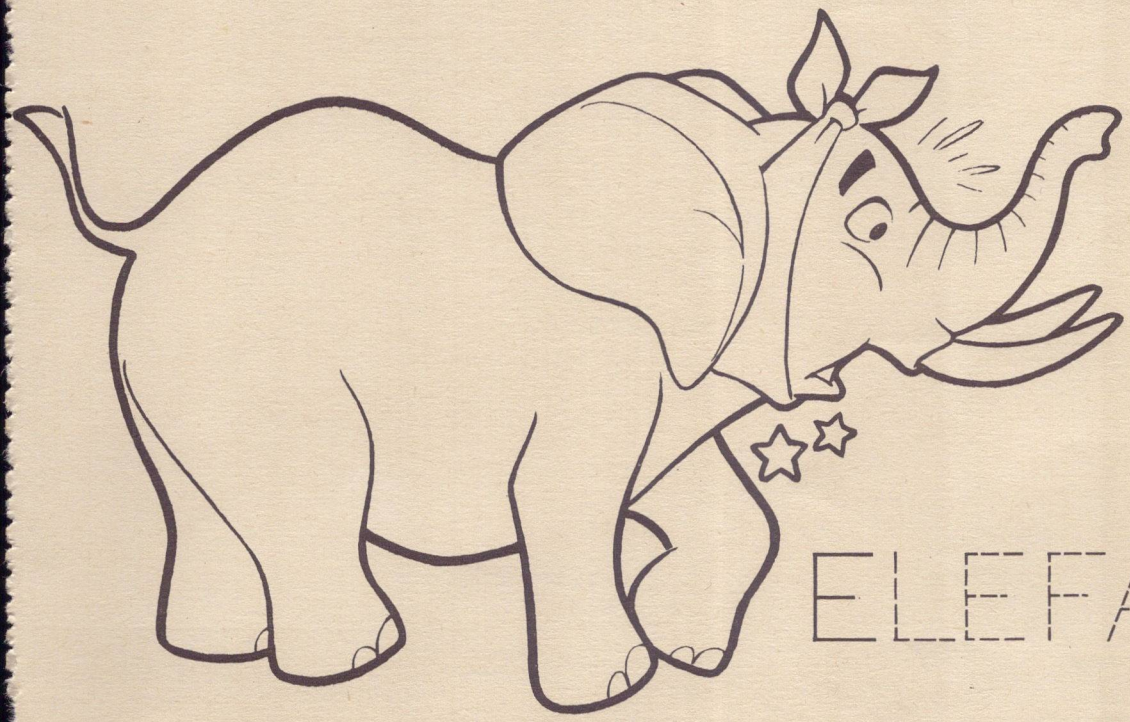


E

E come ELEFANTE con il maldidenti
che si avvicina con gran paura
spera che il medico curi i pazienti
con una mano molto sicura.



DENTISTA



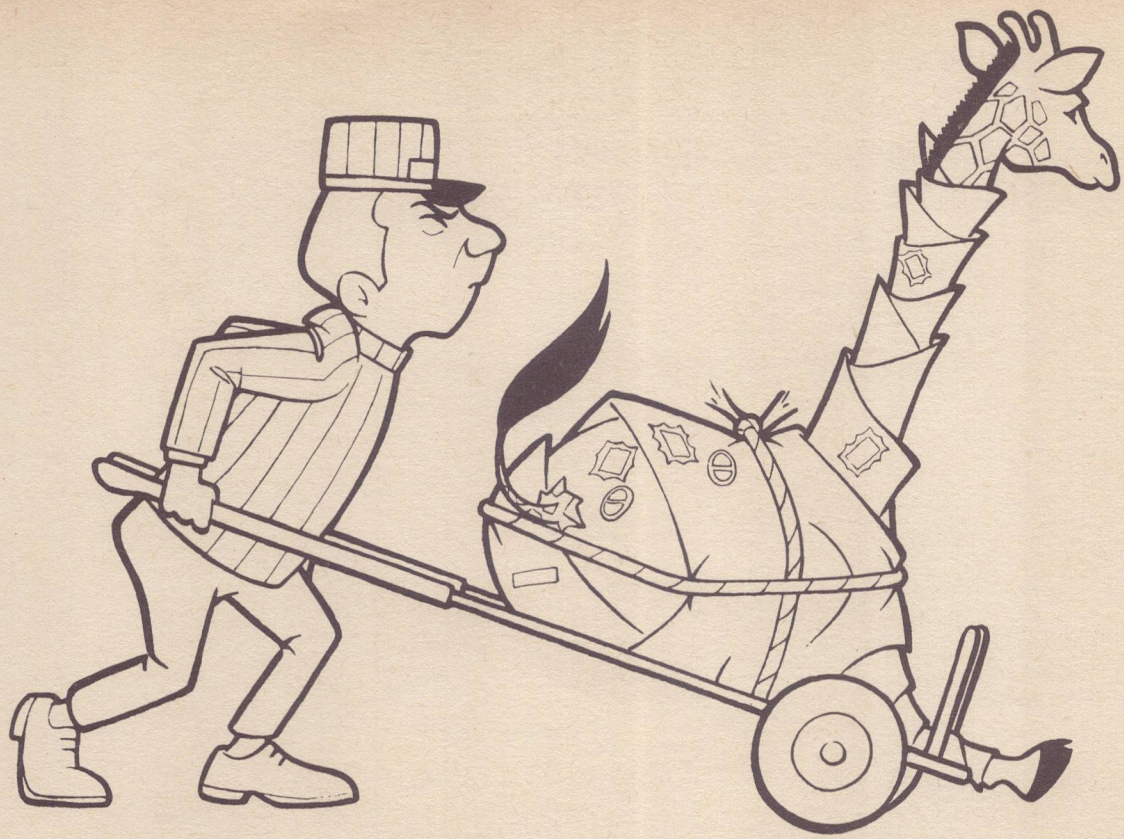
ELEFANTE

F

F come FACCHINO davvero arrabbiato
che di sudore è tutto grondante
perchè dallo zoo è stato chiamato
per trasportare un pacco ingombrante.

G

G come GIRAFFA un poco scocciata
perchè davvero non è divertente
stare in un pacco tutta imballata
e non potersi girare per niente.



FACCHINO

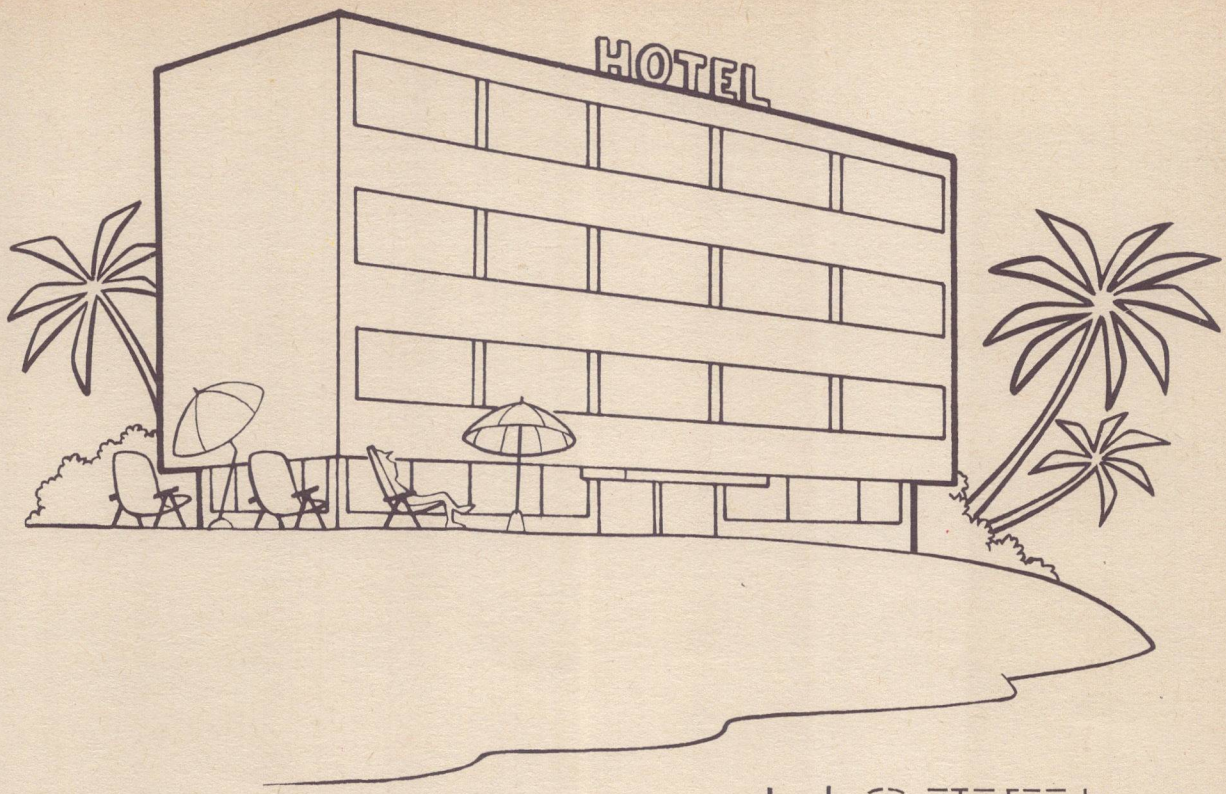
GIRAFFA

H

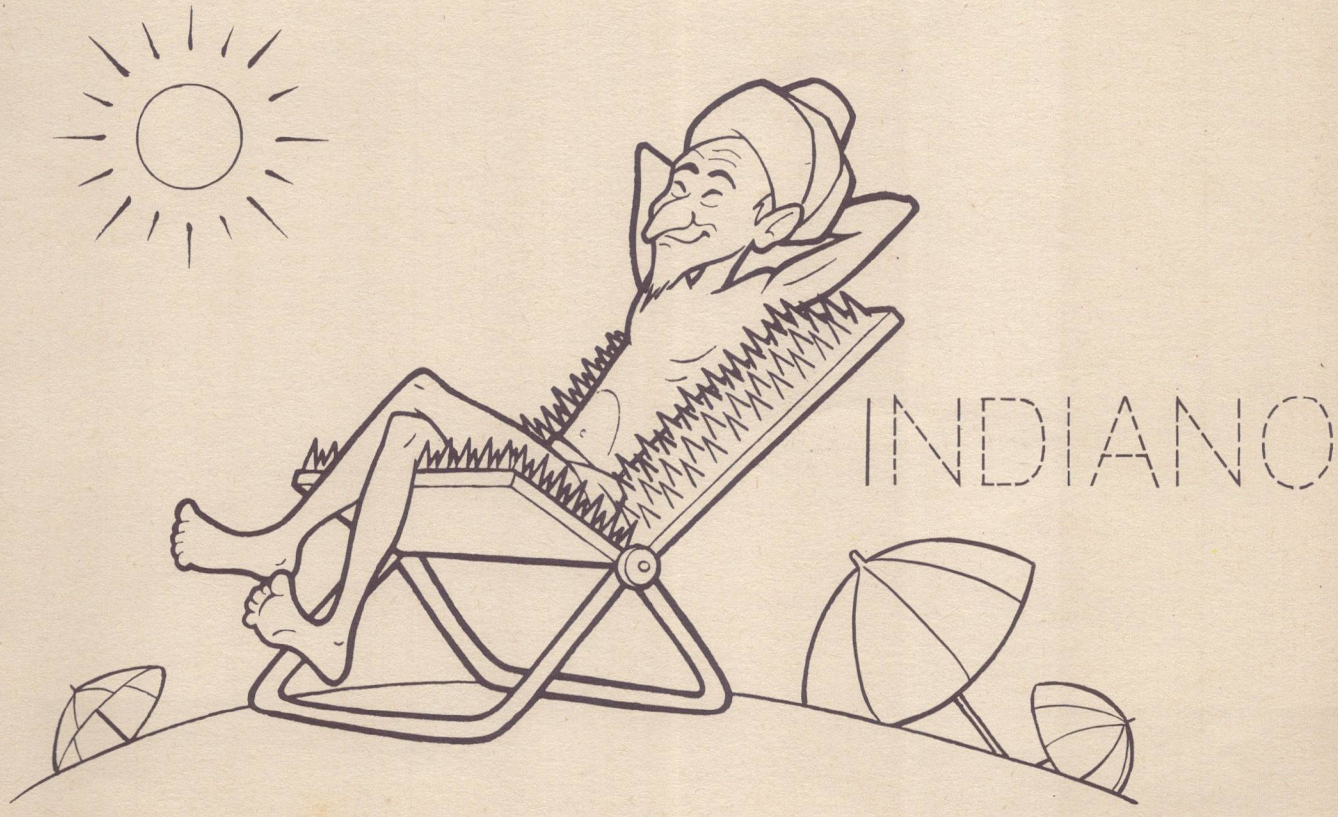
H come HOTEL sulla riva del mare
dove i turisti in villeggiatura
stanno sdraiati ad aspettare
che si completi l'abbronzatura.

I

I come INDIANO che tra gli ombrelloni
apre una sdraio originale
irta di chiodi e di bulloni.
Per abbronzarsi è l'ideale.



HOTEL

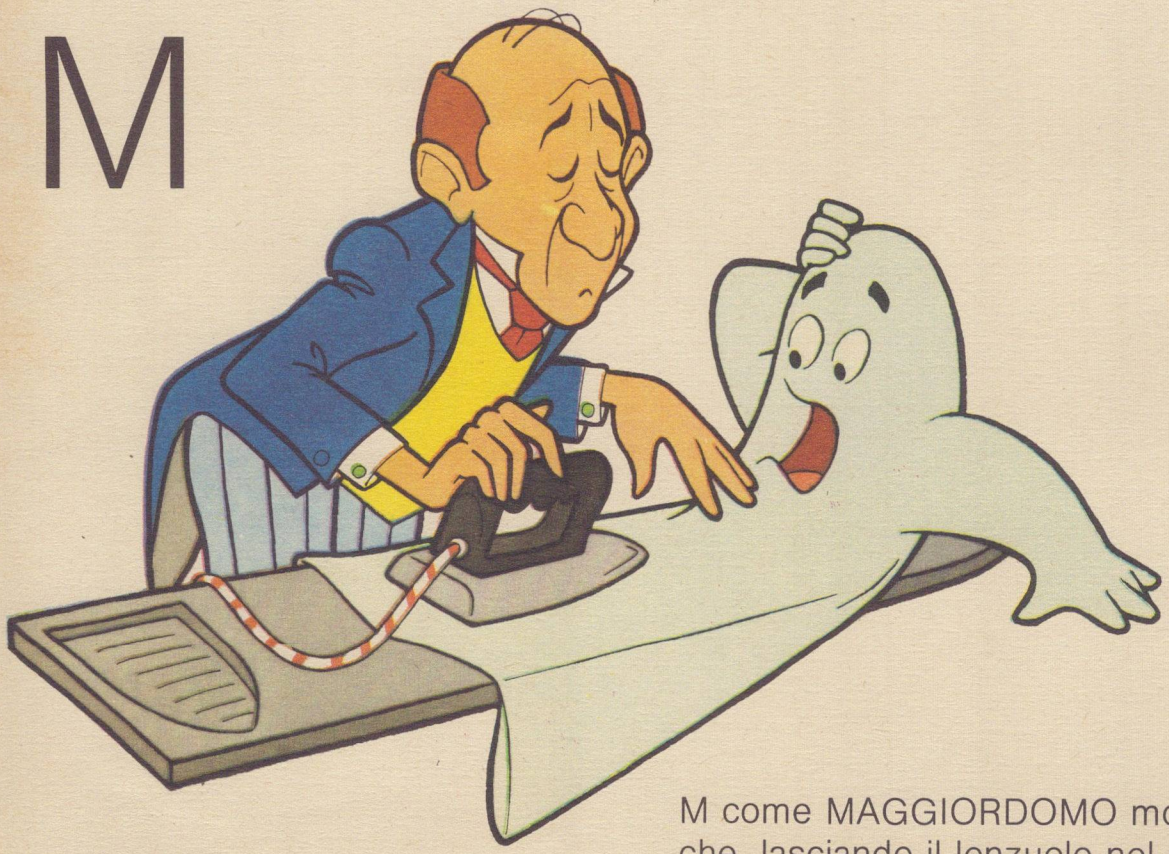


INDIANO

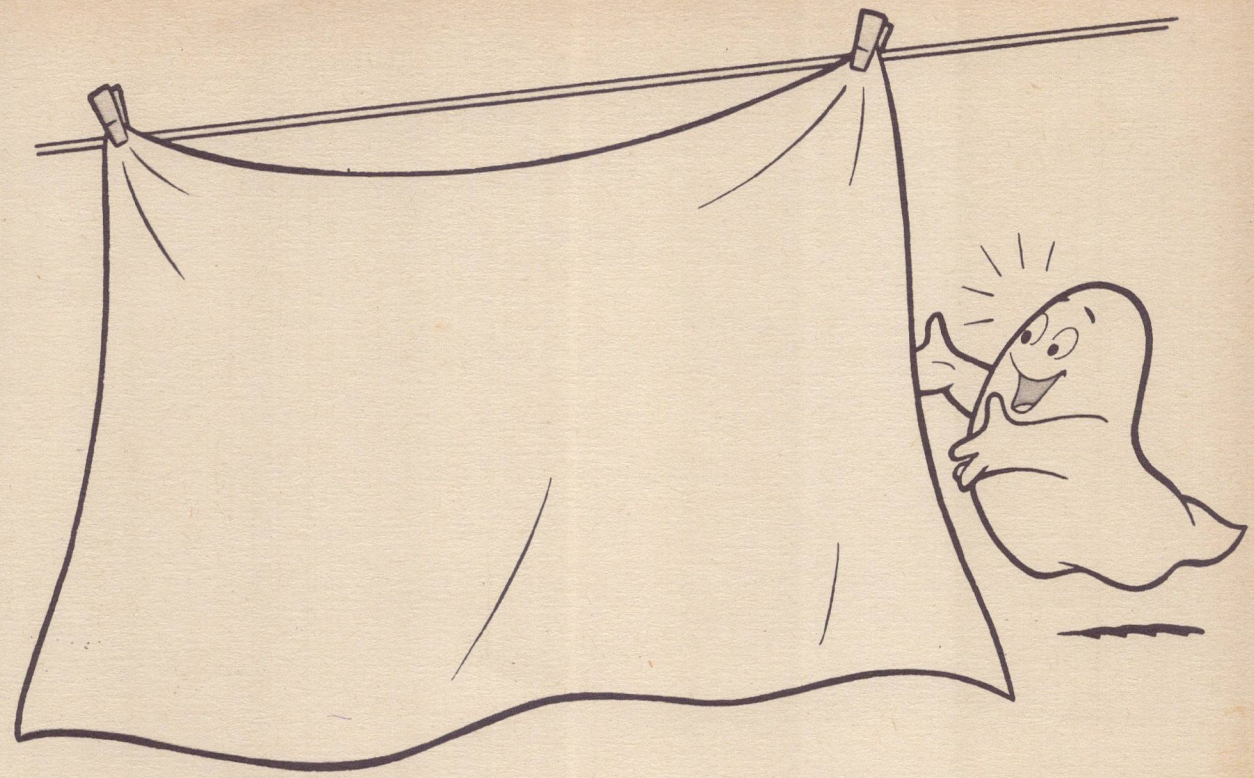
L

L come LENZUOLO che fu scambiato
per un fratello da un bianco fantasma
in un antico castello abitato
da un vecchio nobile inglese con l'asma.

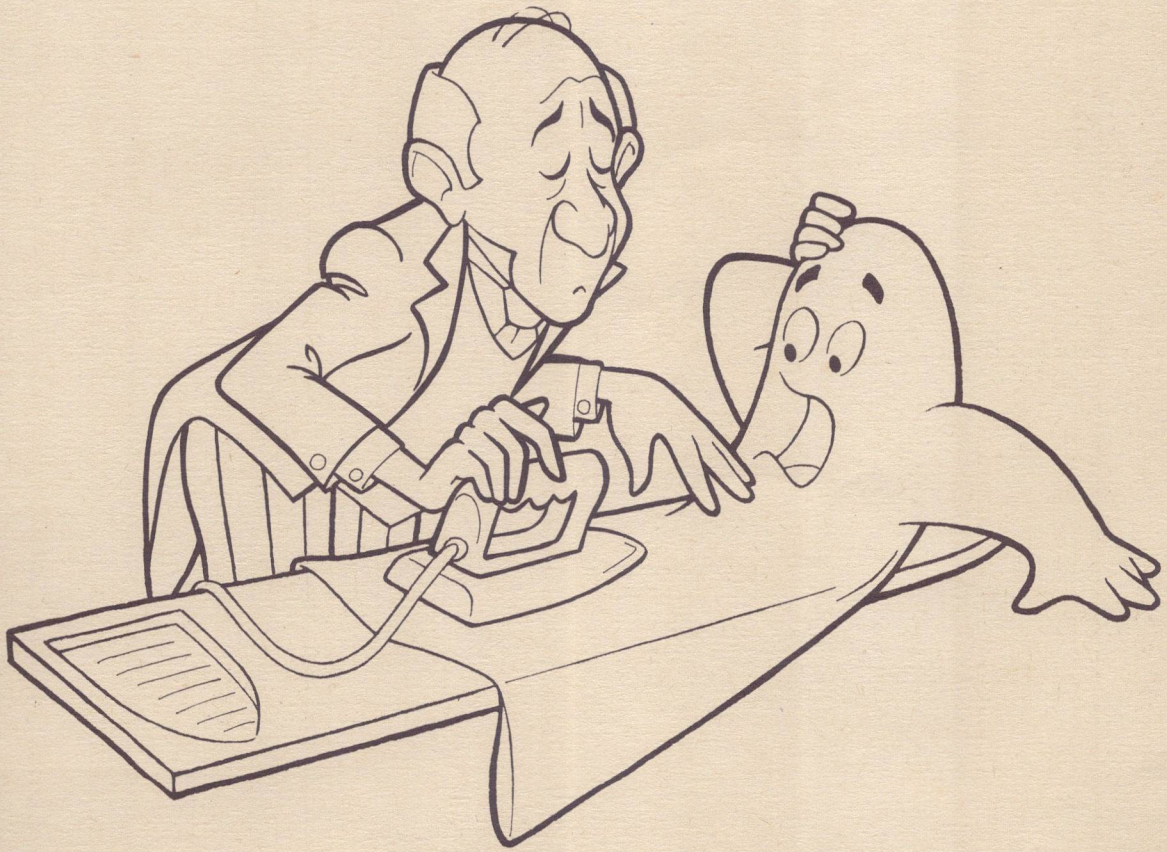
M



M come MAGGIORDOMO molto svagato
che, lasciando il lenzuolo nel letto,
il fantasma ha messo in bucato
e l'ha stirato in modo perfetto.



LENZUOLO

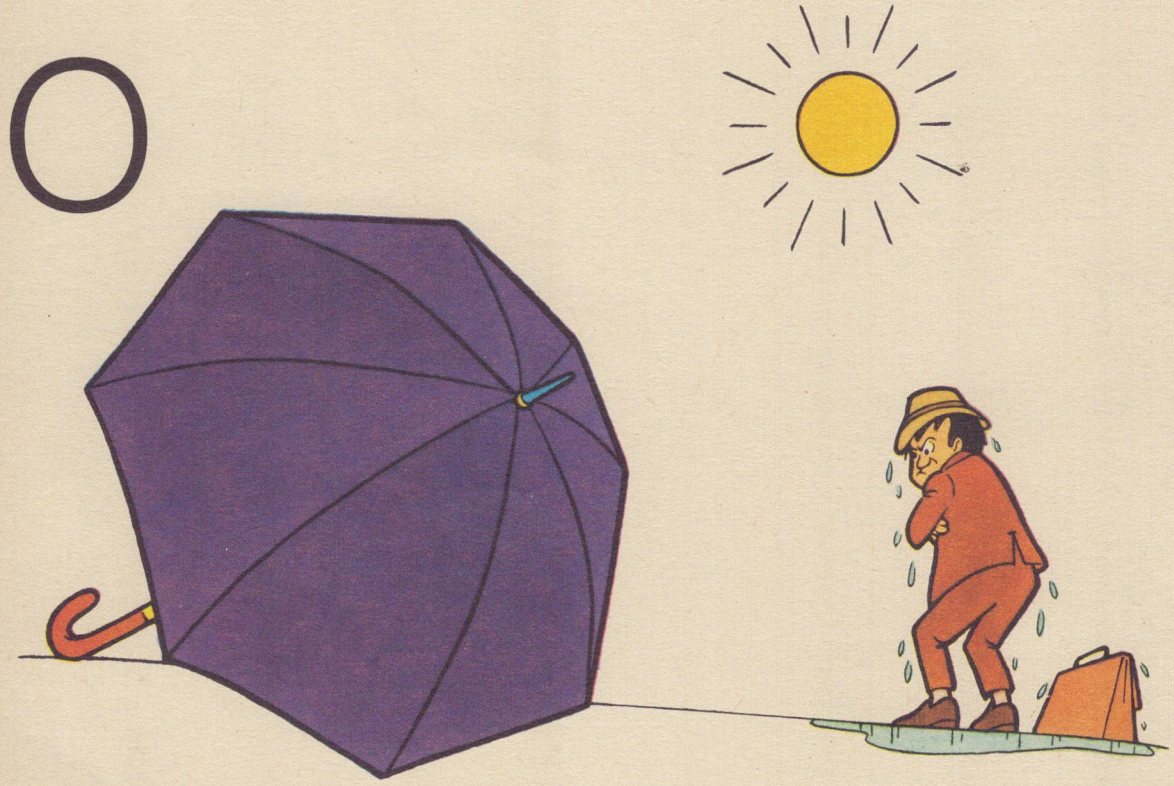


MAGGIORDOMO

N

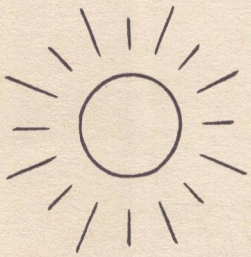
N come NUVOLA che scaccia il bello
pieno di pioggia da rovesciare.
Questo signore ha perduto l'ombrello
chi tra di voi lo vuole aiutare?

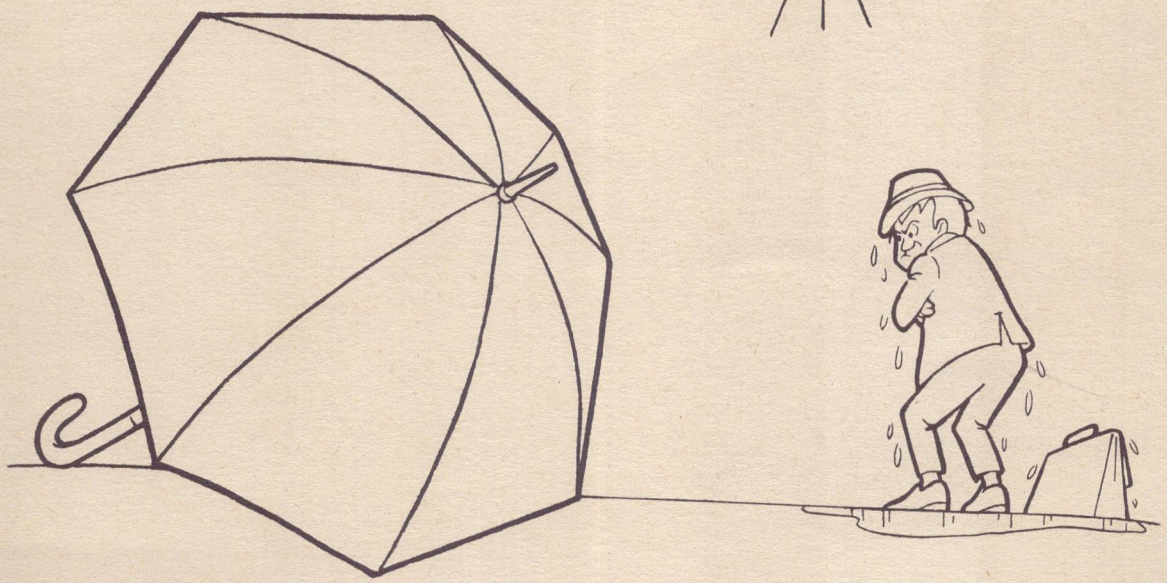
O



O come OMBRELLO un po' birichino
perchè, adesso che il sole è tornato,
dal suo nascondiglio fa capolino
ma ormai quel signore si è tutto bagnato.

NUVOLA

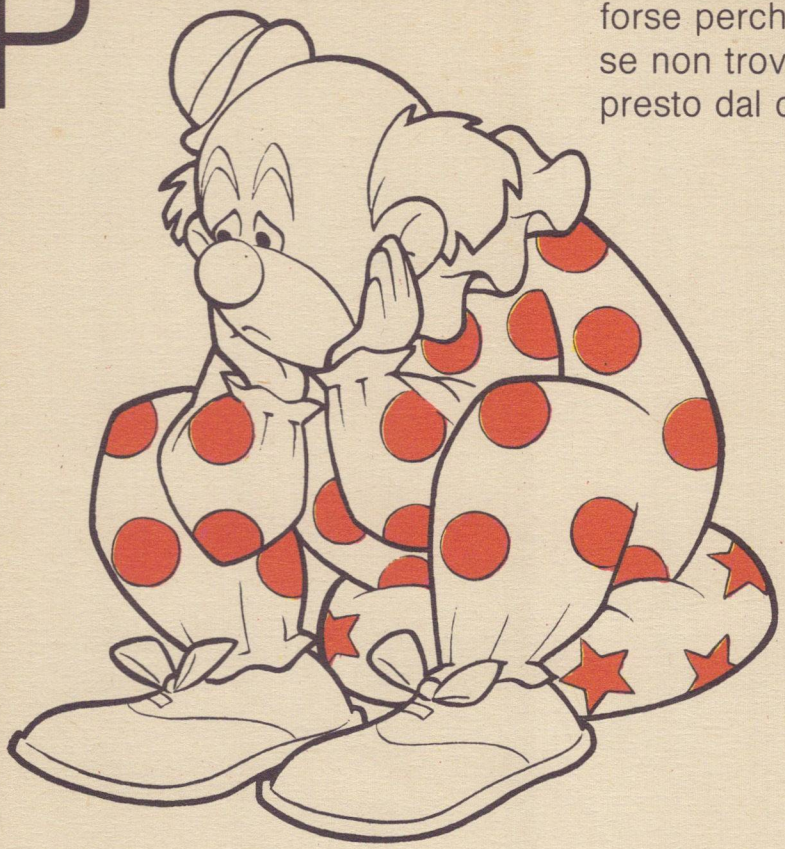




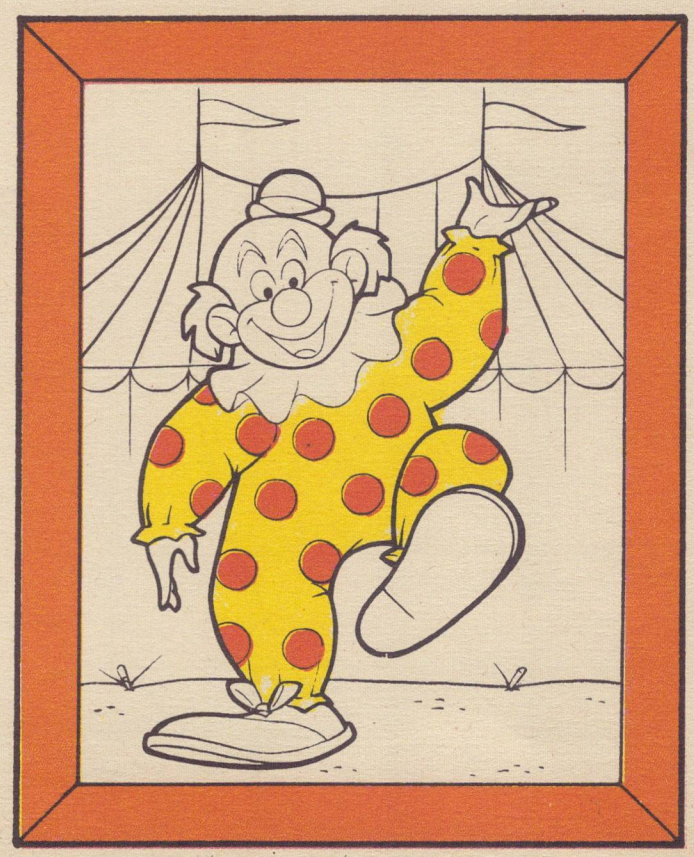
OMBRELLO

P

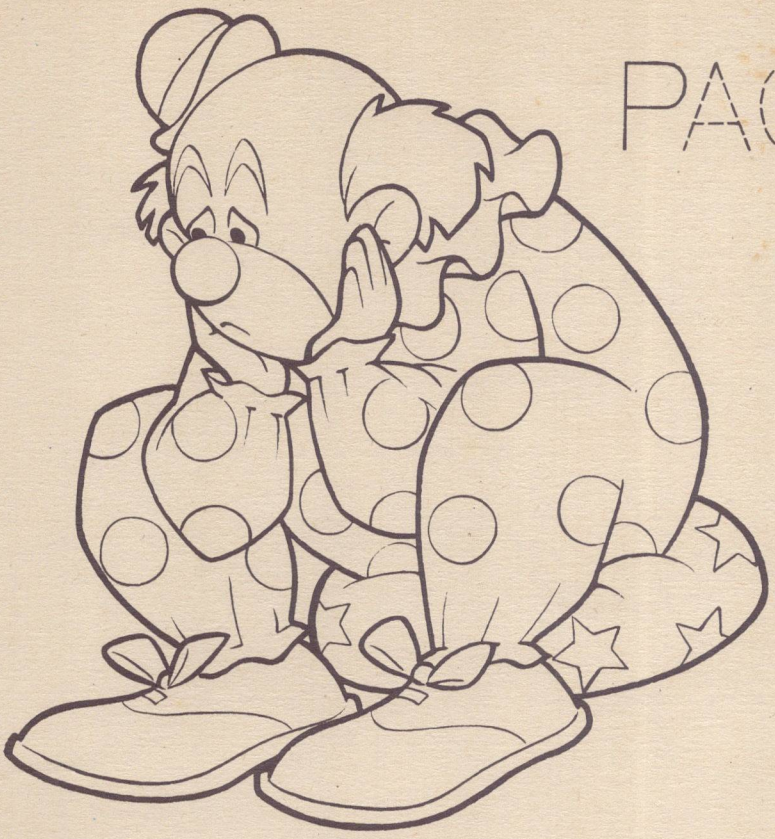
P come PAGLIACCIO che ha perso i colori
forse perchè si è troppo lavato
se non troverà dei bravi pittori
presto dal circo sarà licenziato.



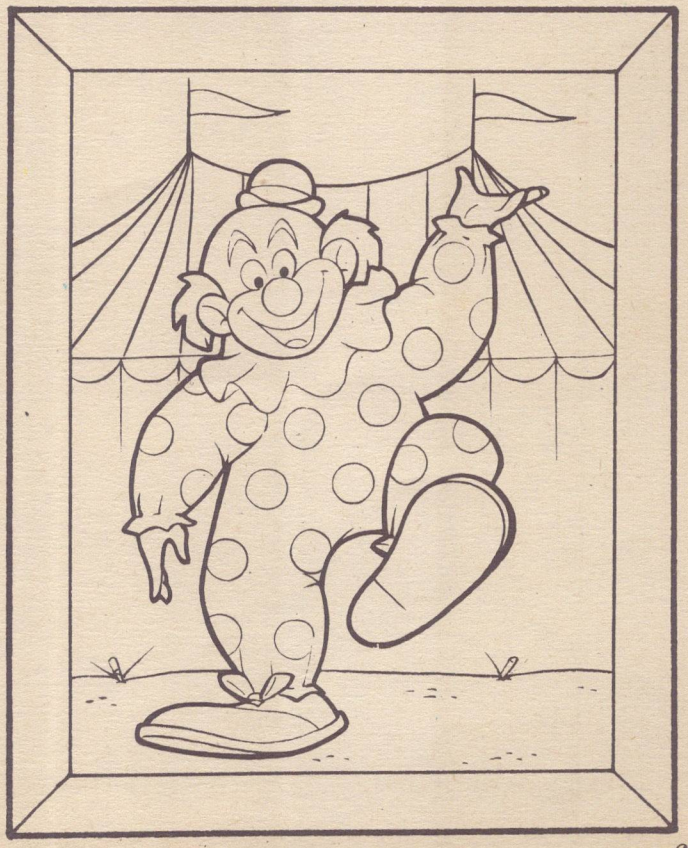
Q



Q come QUADRO da pitturare
con le matite o con i pastelli
così il pagliaccio potrà ritrovare
i suoi colori sgargianti e belli.



PAGLIACCIO

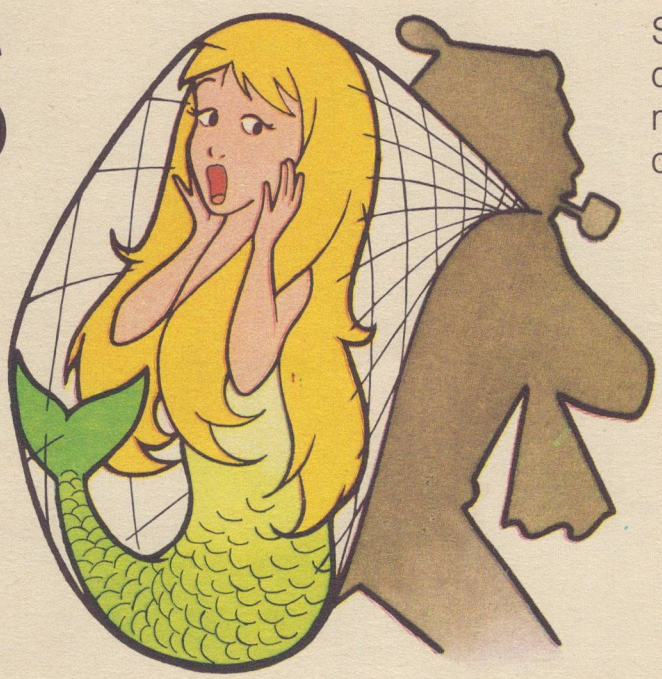


QUADRO

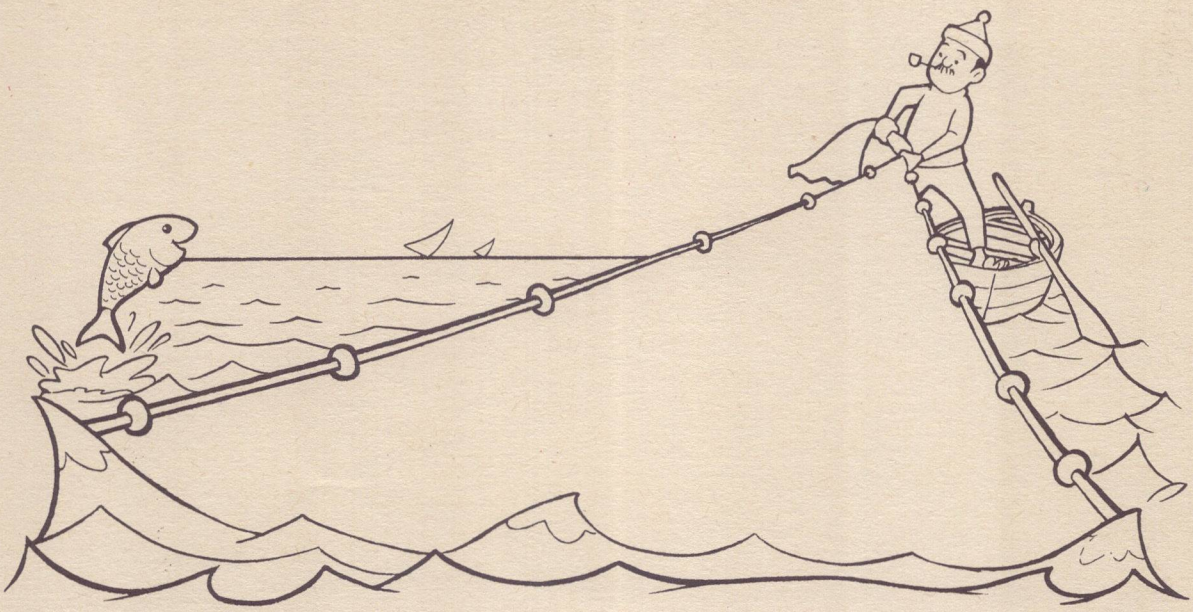
R

R come RETE che un pescatore
in fondo al mare stamane ha buttato
sperando che dopo poche ore
sia piena di pesci per il mercato.

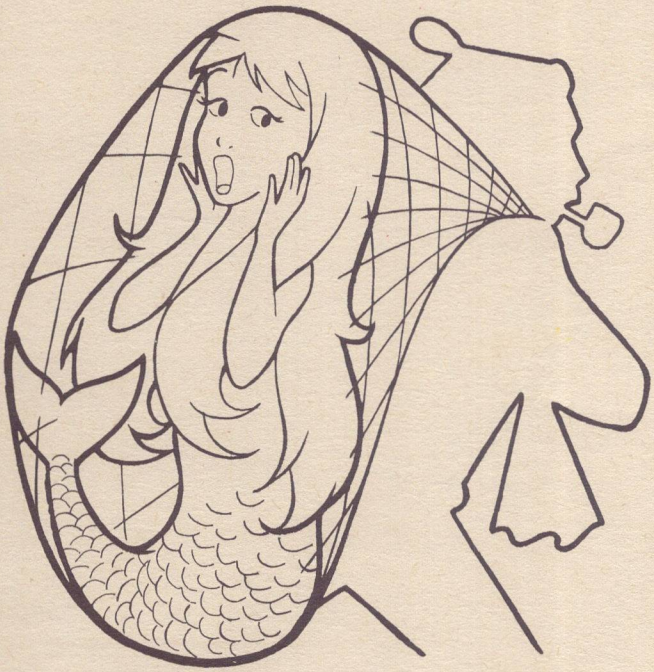
S



S come SIRENA rimasta impigliata
dentro alla rete del pescatore;
ma se al mercato verrà portata
chi mai sarà il compratore?

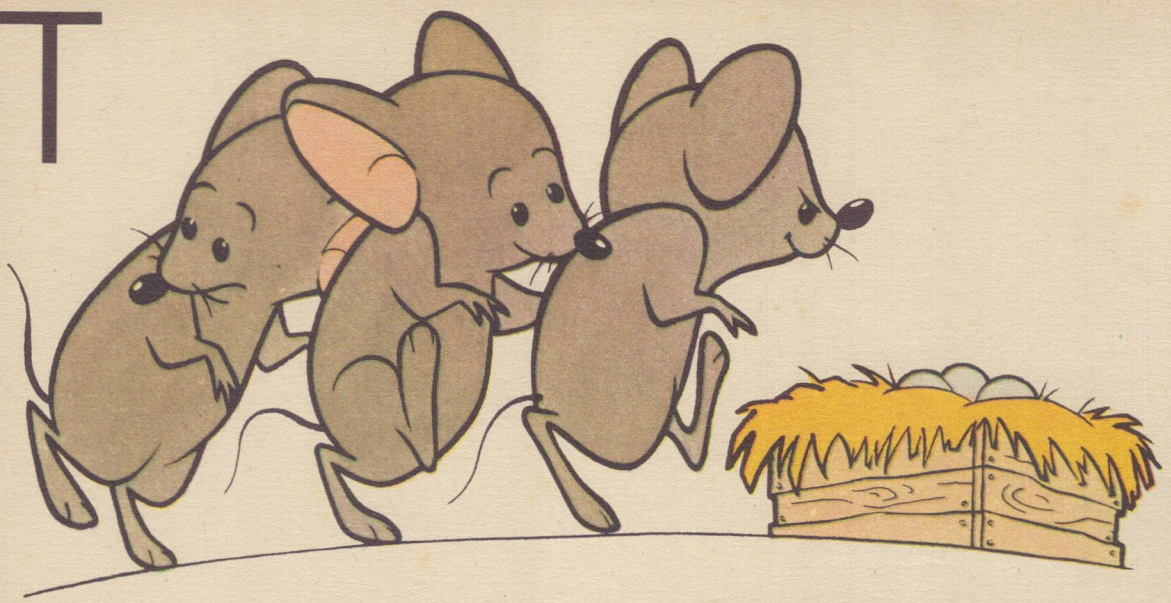


RETE



SIRENA

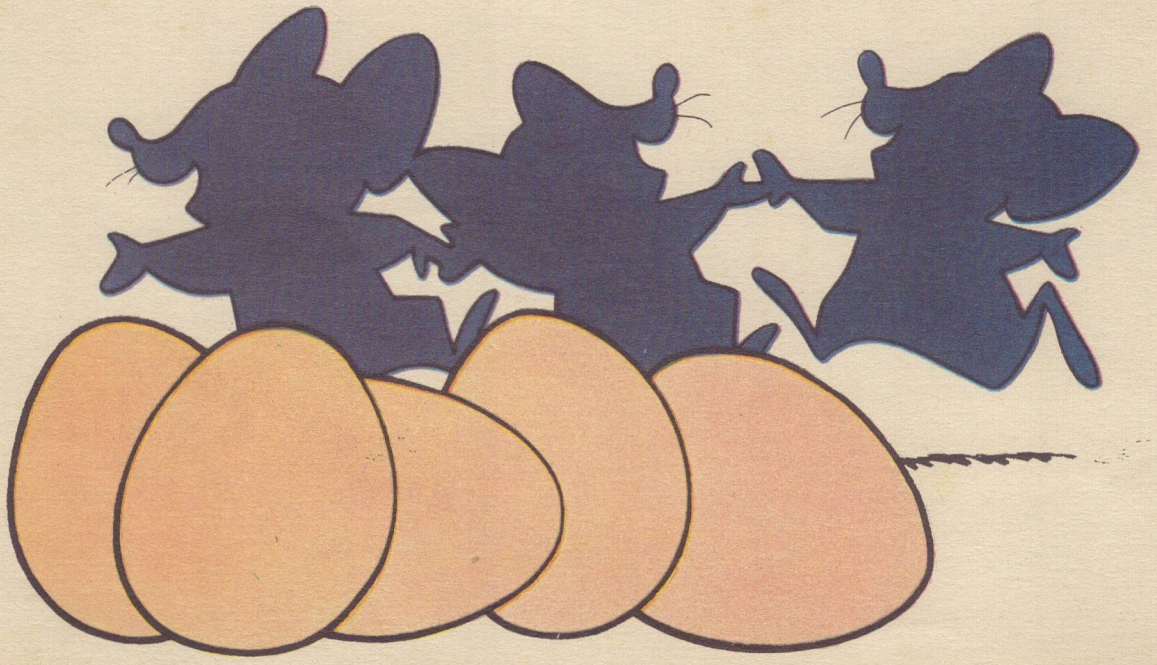
T

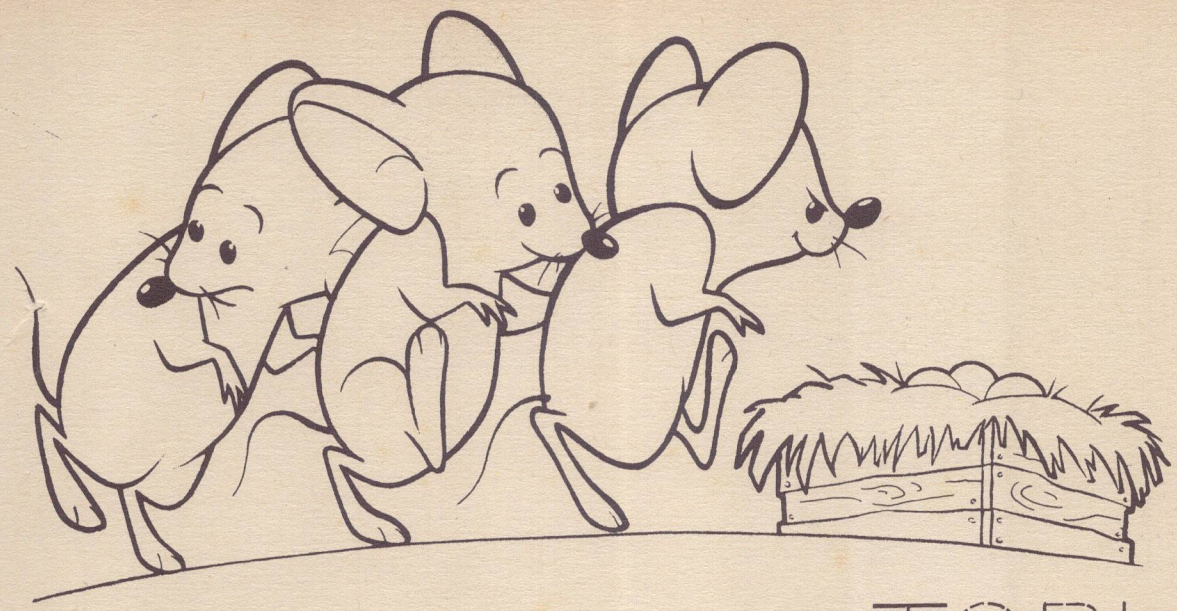


T come TOPI che in fila indiana
sono al lavoro con fare sospetto
nel nido di una gallina nostrana
che se ne è andata a trovare un galletto.

U

U come UOVA che con maestria
i topolini hanno rubato.
Poi nella tana con grande allegria
la loro impresa han festeggiato.





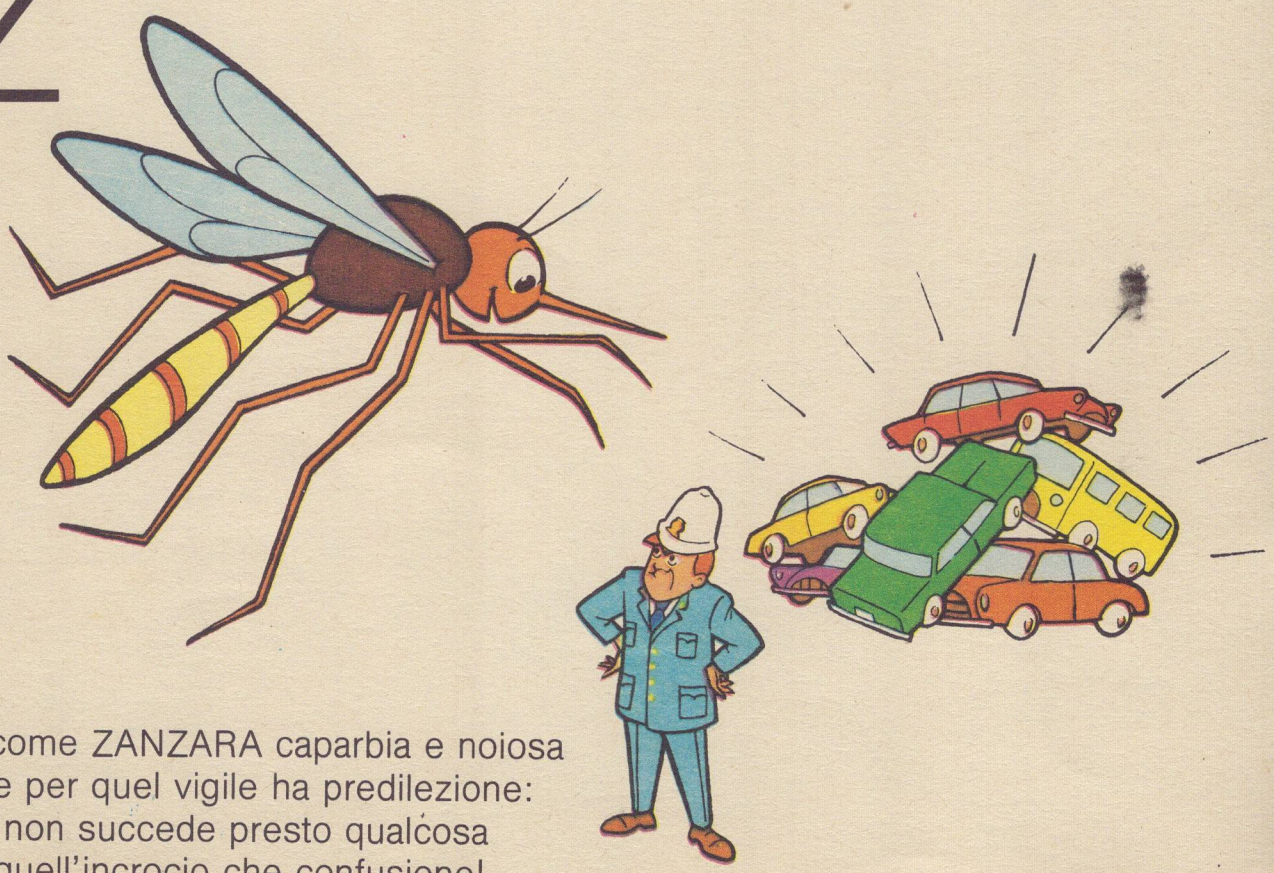
TOPI

UOVA

V

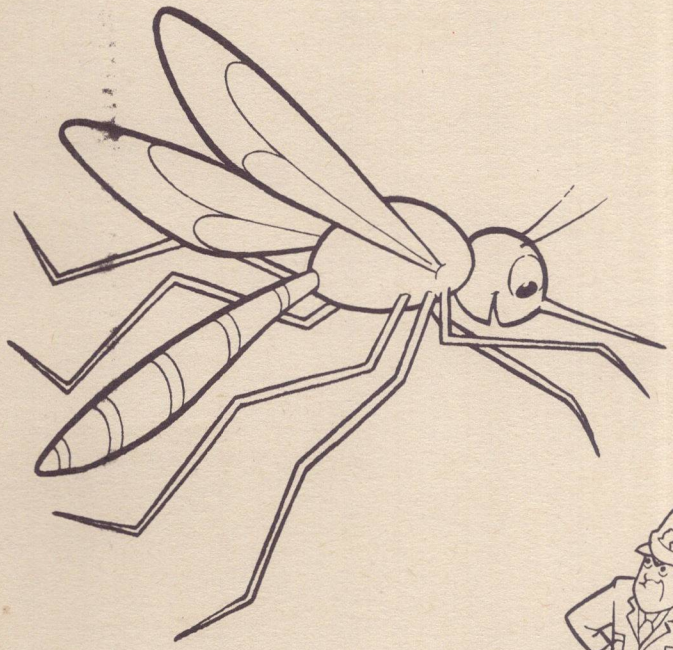
V come VIGILE assai compassato
che in mezzo al traffico si sta sbracciando
in modo buffo e disordinato
chissà che cosa gli sta capitando?

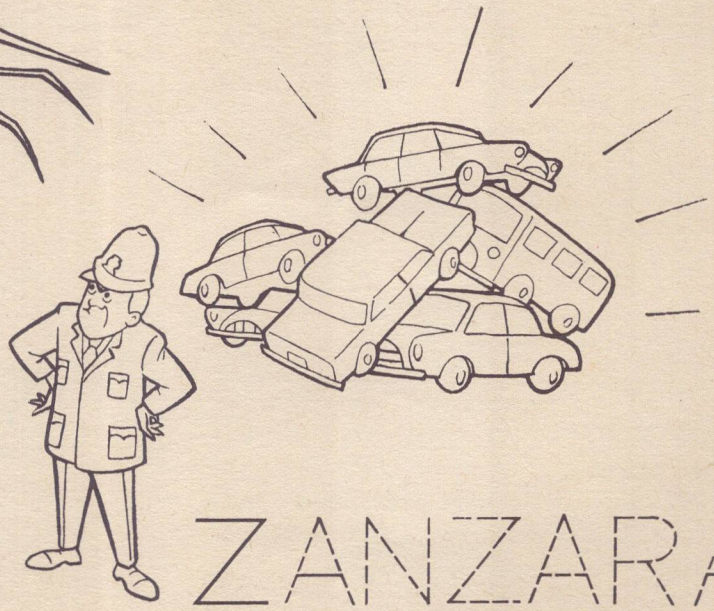
Z



Z come ZANZARA caparbia e noiosa
che per quel vigile ha predilezione:
se non succede presto qualcosa
in quell'incrocio che confusione!

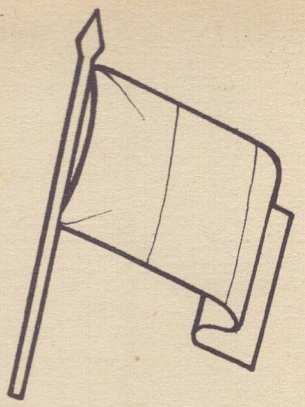
VIGILE



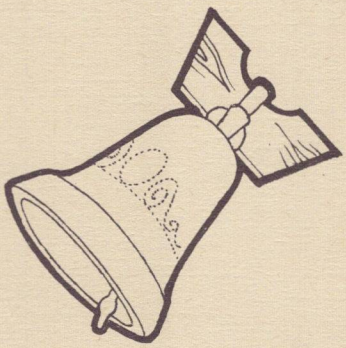


ZANZARA

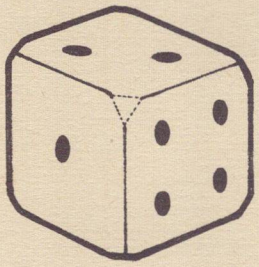
ALBERO



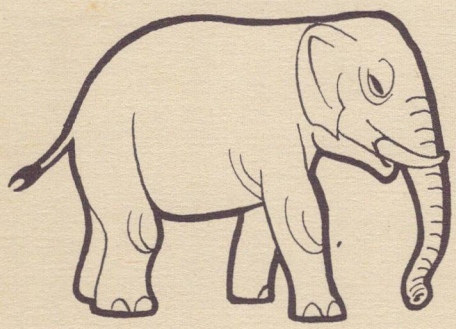
BANDIERA



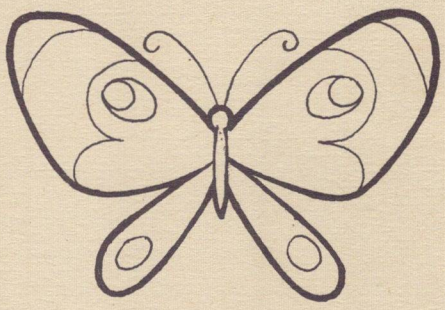
CAMPANA



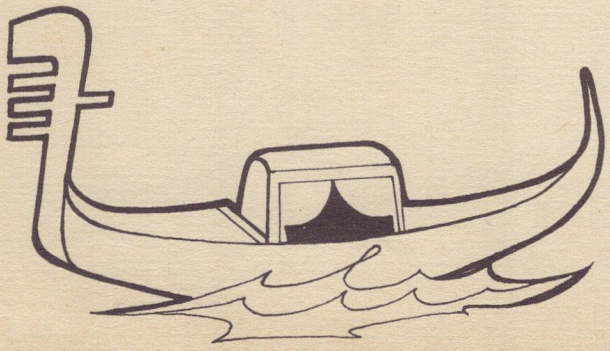
DADO



ELEFANTE

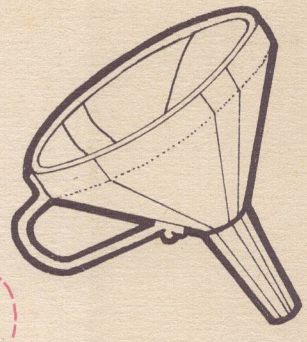


FARFALLA



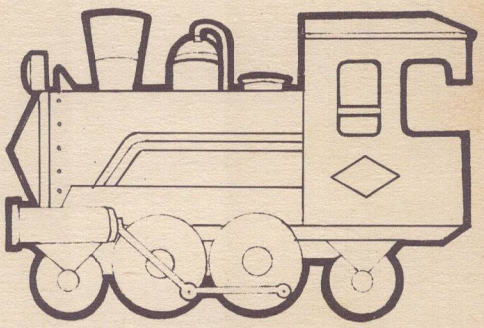
GONDOLA

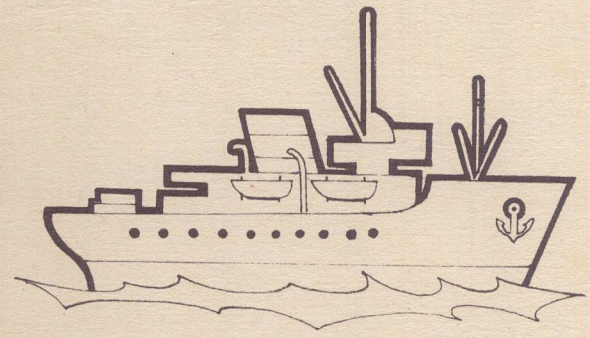
HOSTESS



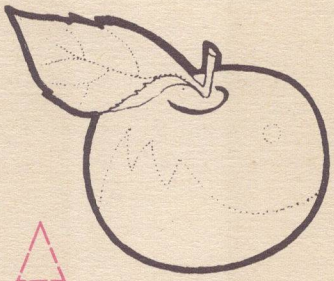
IMBUTO

LOCOMOTIVA

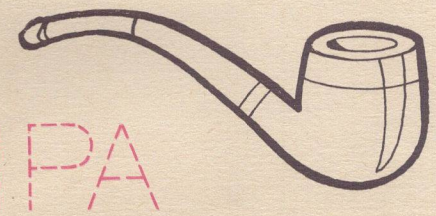




NAVE

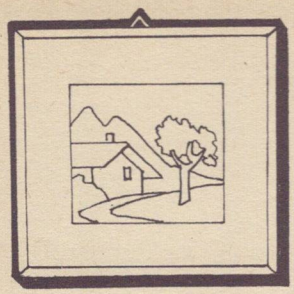


MELA

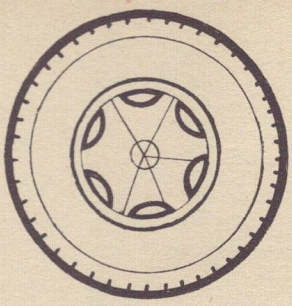


PIPA

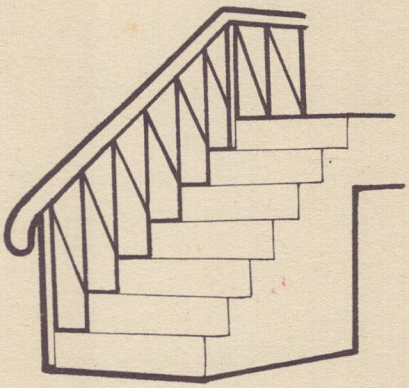
OMBRELLO



QUADRO

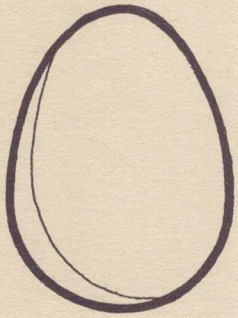


RUOTA



SCALA

TELEFONO



UOVO

VALIGIA

ZEBRA

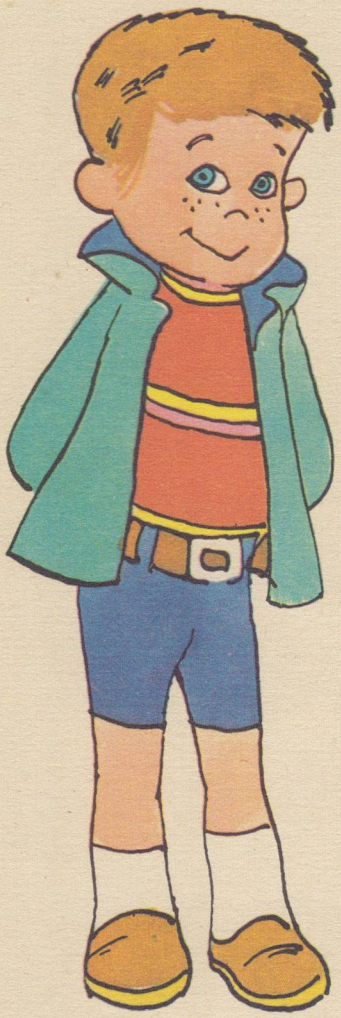
COLORA

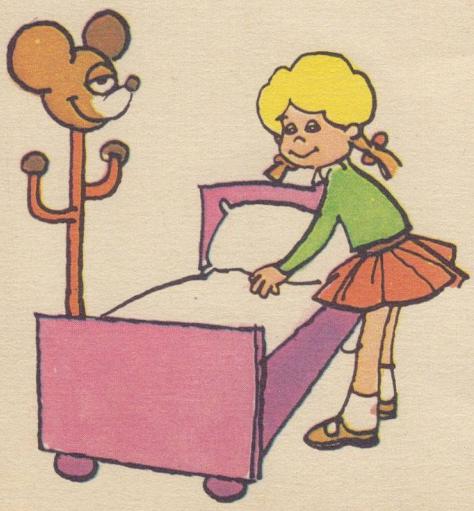
per gioco

Quanti bambini e quante bambine vedi in questo disegno?

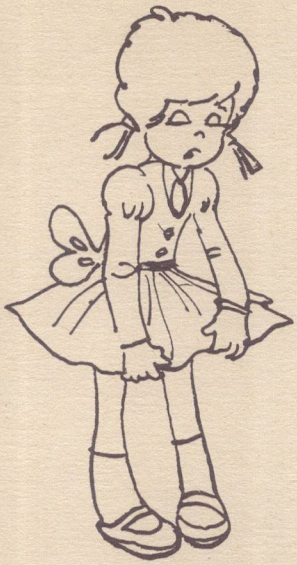
Come si chiama la bambina con i capelli biondi?

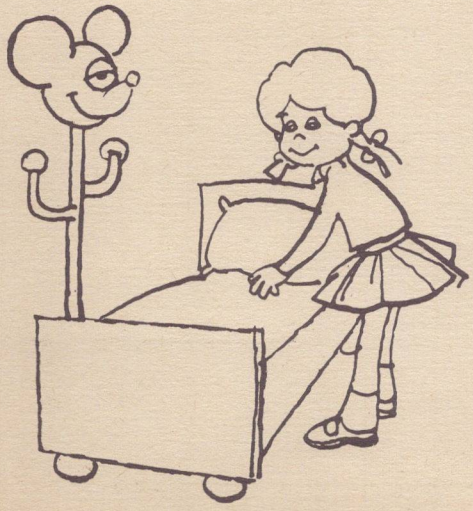
Dopo aver colorato il disegno riscrivi anche i nomi dei quattro bambini.



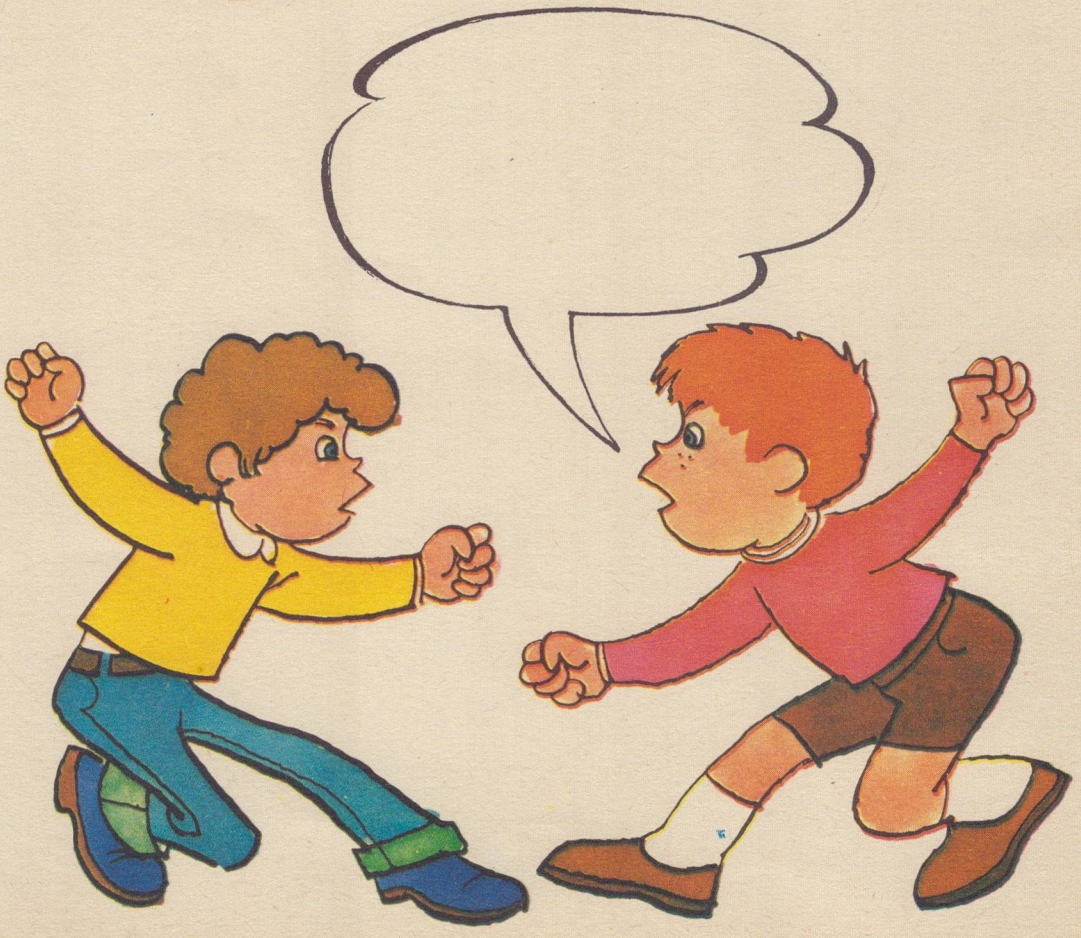


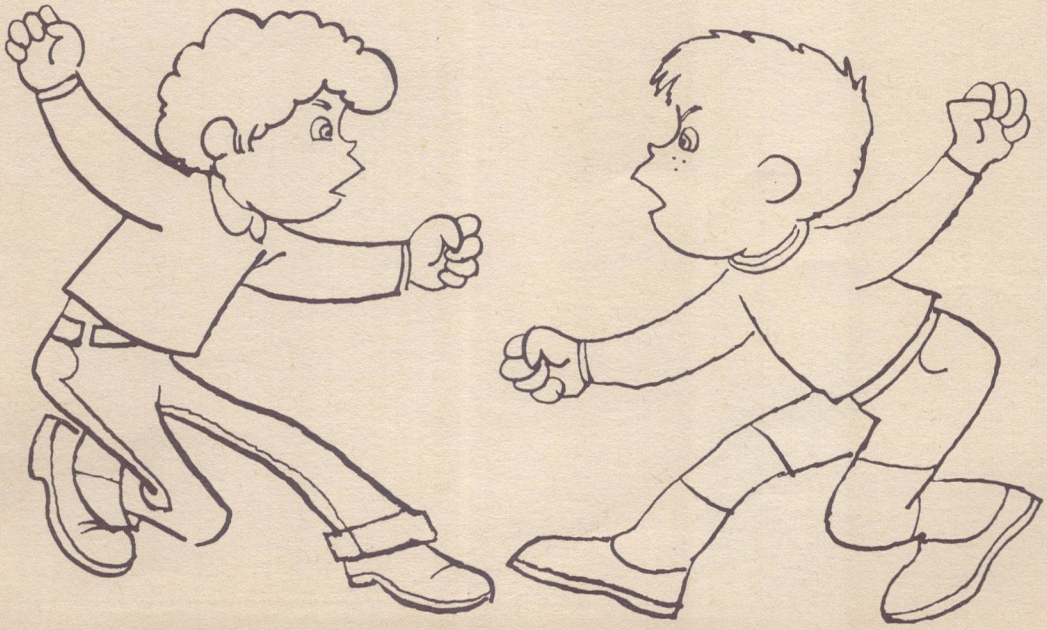
Di che colore sono le magliette di questi bambini?
e i pantaloni? e le scarpe?

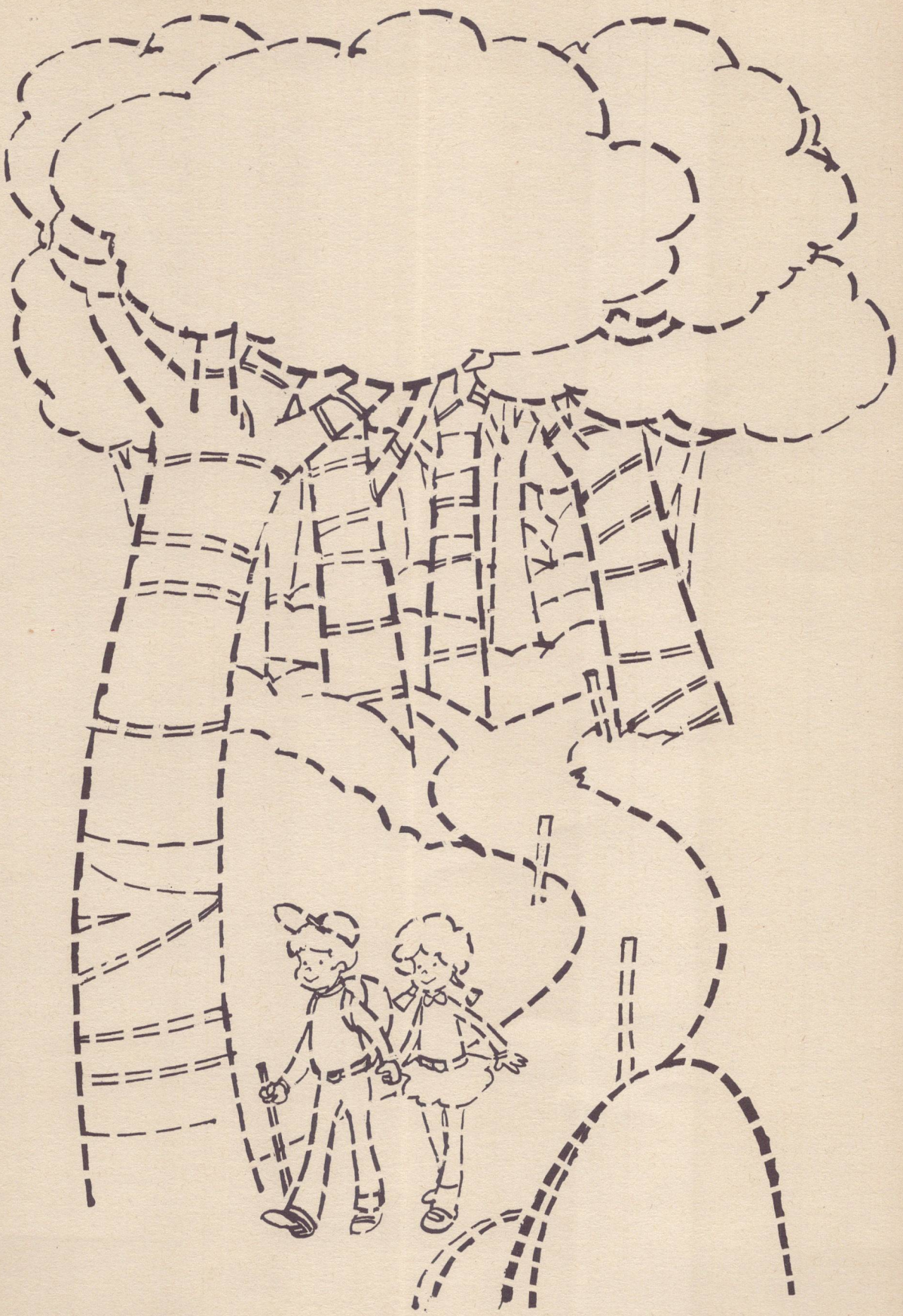




Scrivi o fai scrivere
dalla mamma le frasi
che vuoi far dire
a questi bambini.

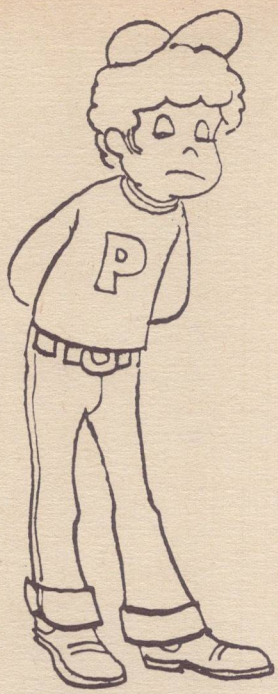


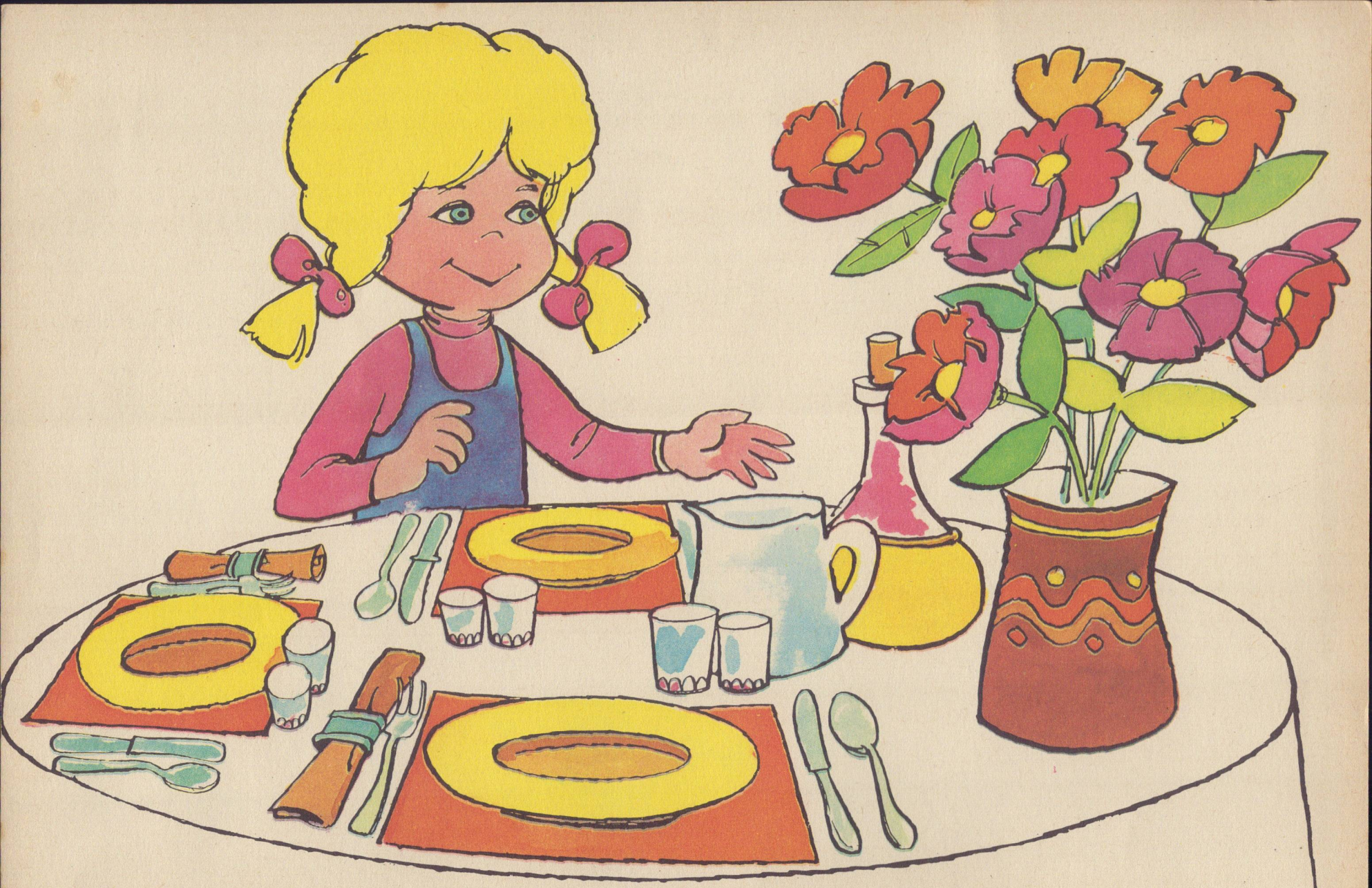




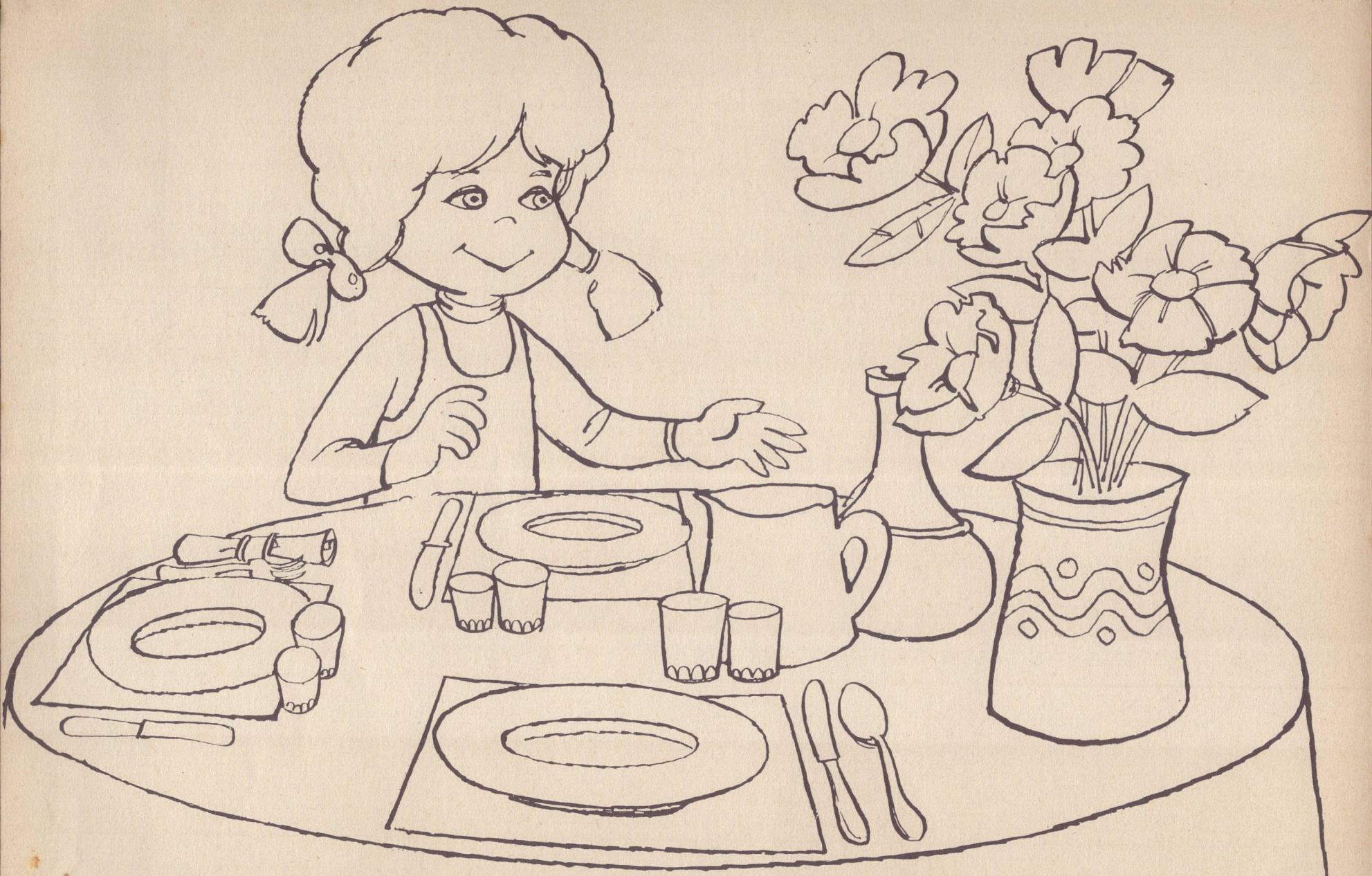
Ricalca con una matita la linea tratteggiata e poi metti i colori.

ABBI PAZIENZA ORA VENGO A GIOCARE CON TE
È INUTILE CHE RIDI: DOMANI I PIATTI LI LAVI TU!


P



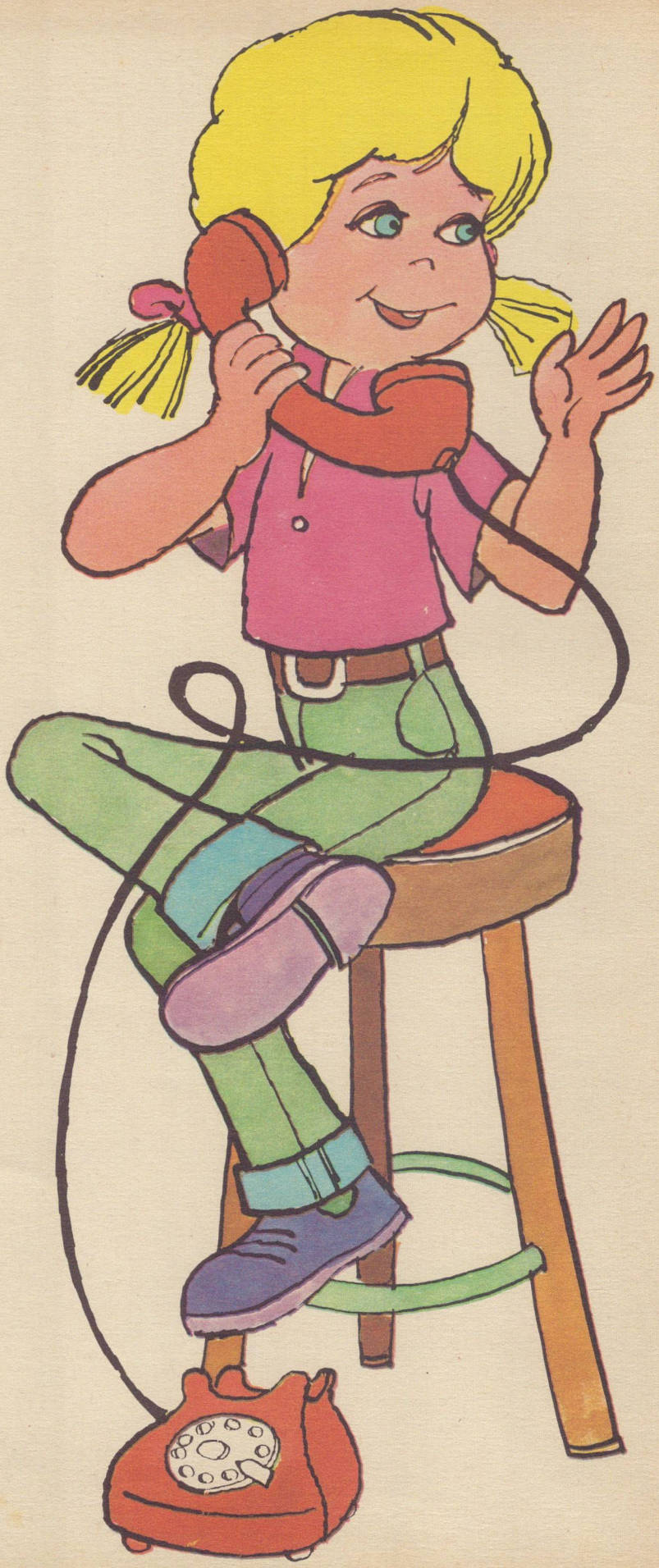
Quanti bicchieri, coltelli, forchette, cucchiai, piatti, bottiglie, caraffe ci sono sulla tavola?



Guarda attentamente questo disegno e cerca di trovare i sei particolari mancanti.

Quale è il tuo indirizzo?

Telefona alla tua migliore amica.



Il mio indirizzo

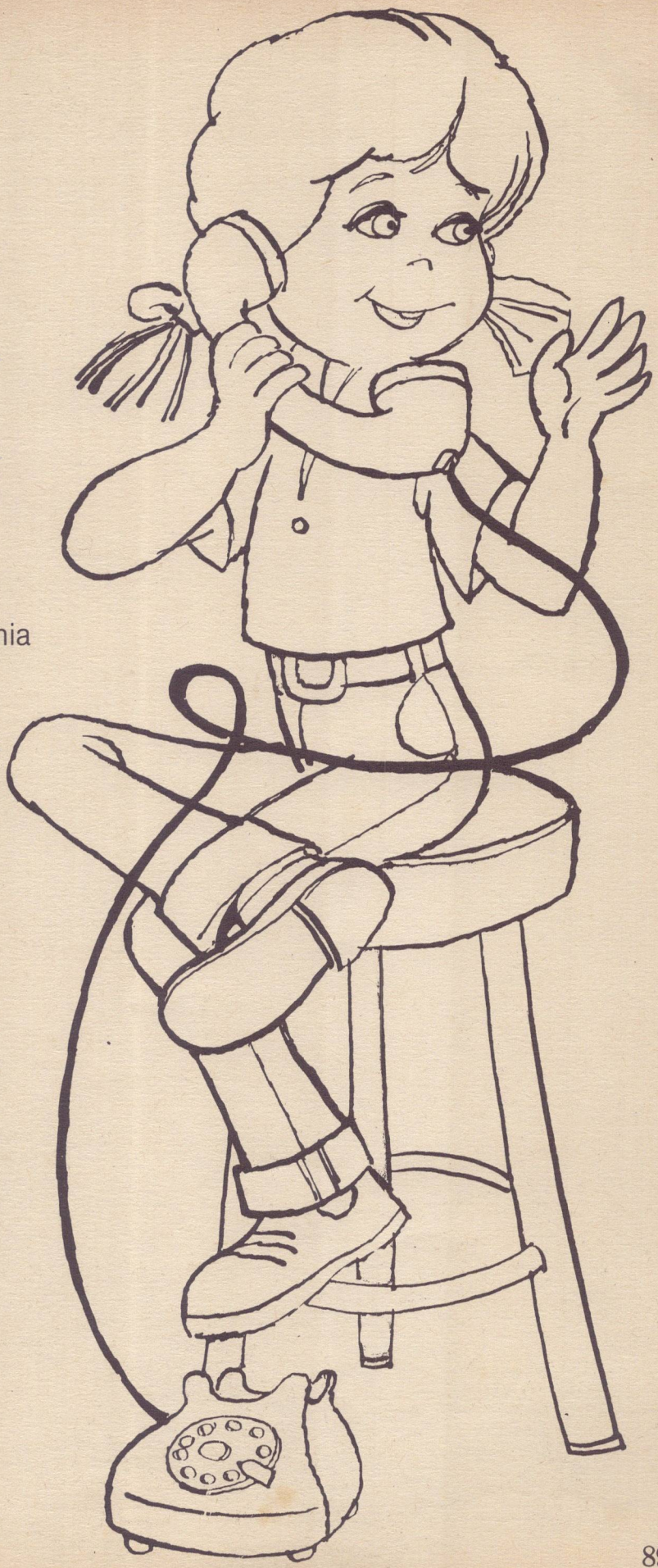
_____

_____

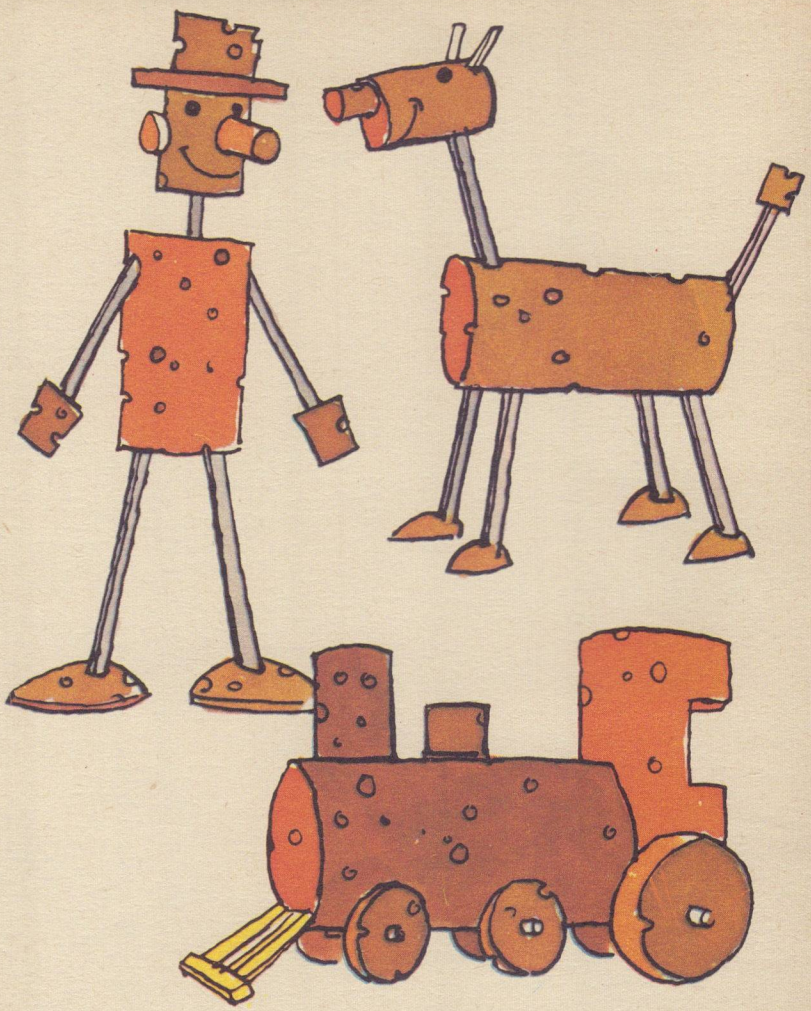
_____

Il numero di telefono della mia amica

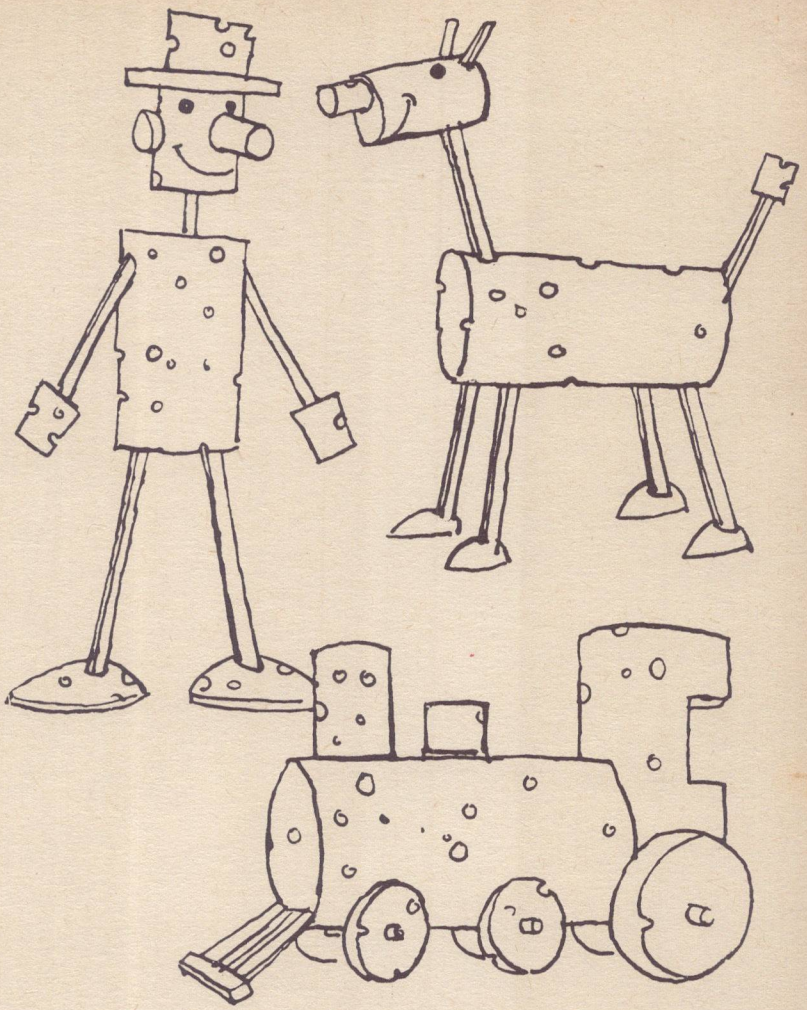
_____



Con alcuni tappi prova a costruire questi giocattoli...

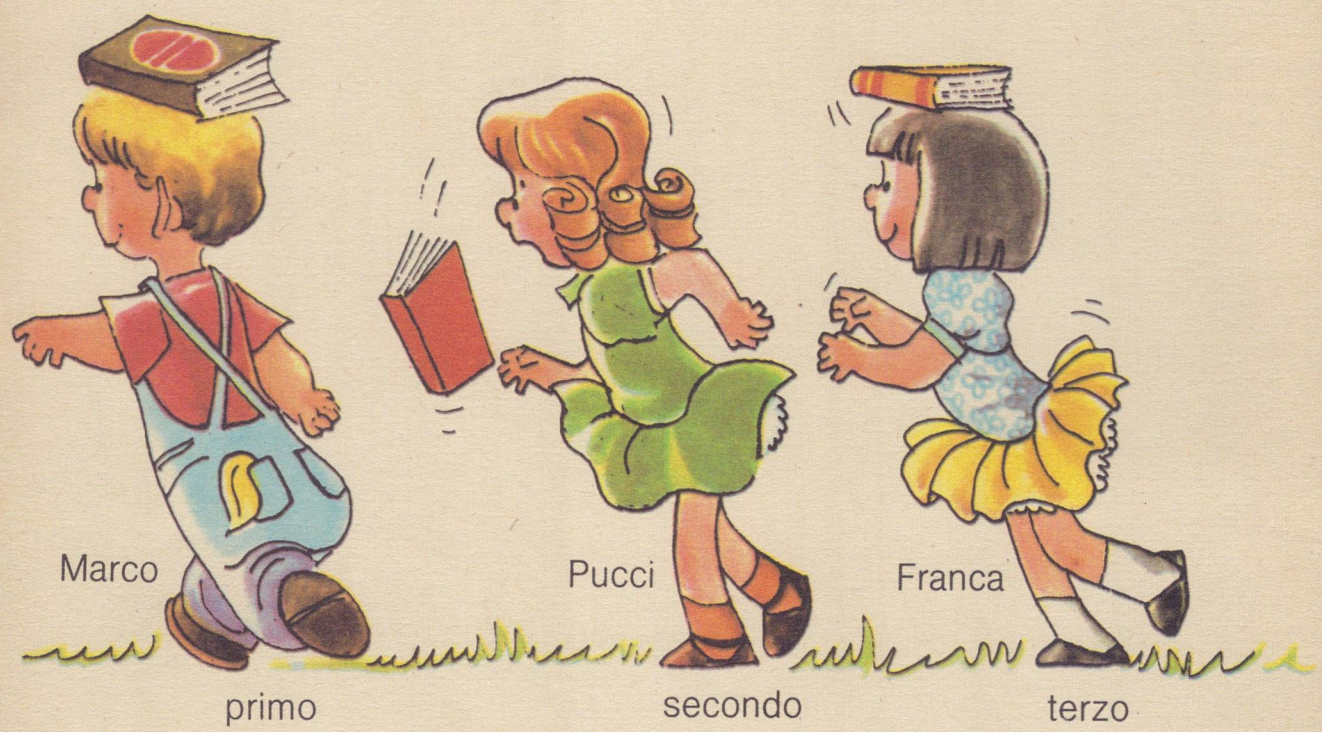


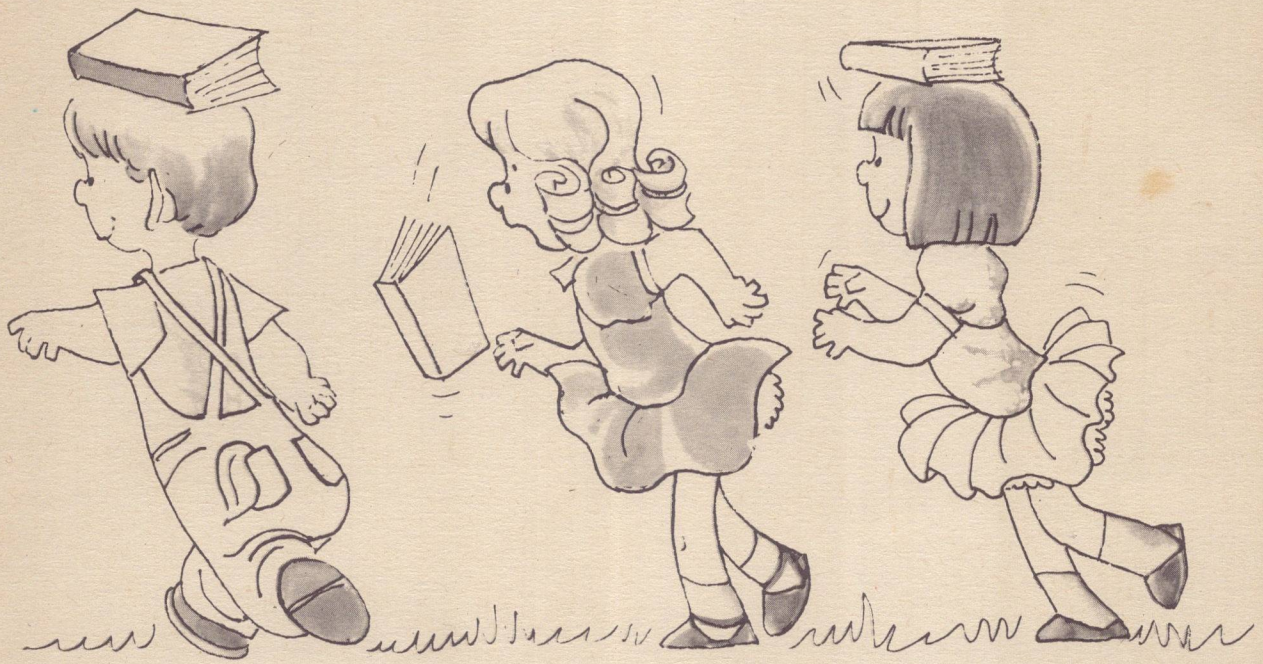
Prova ad inventare una storia con un leone come protagonista.

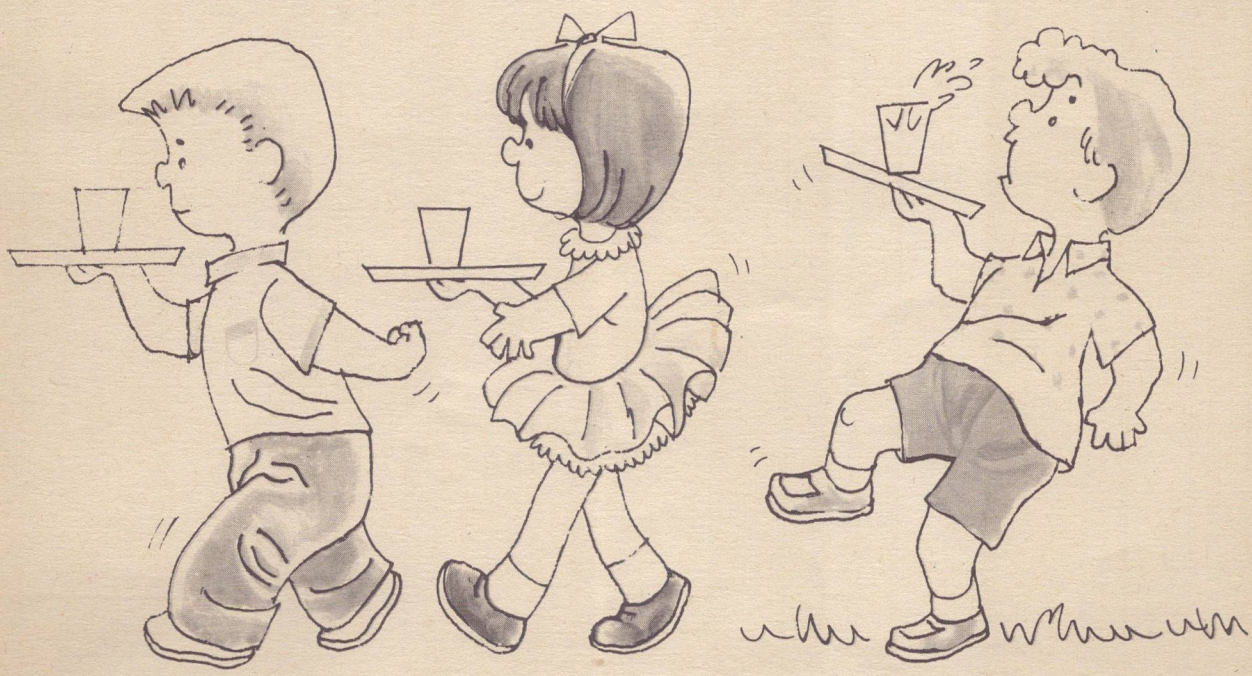


IL LEONE

Quali di questi tre bambini sta sbagliando?
Il primo, il secondo o il terzo?
Mi sai dire il suo nome?



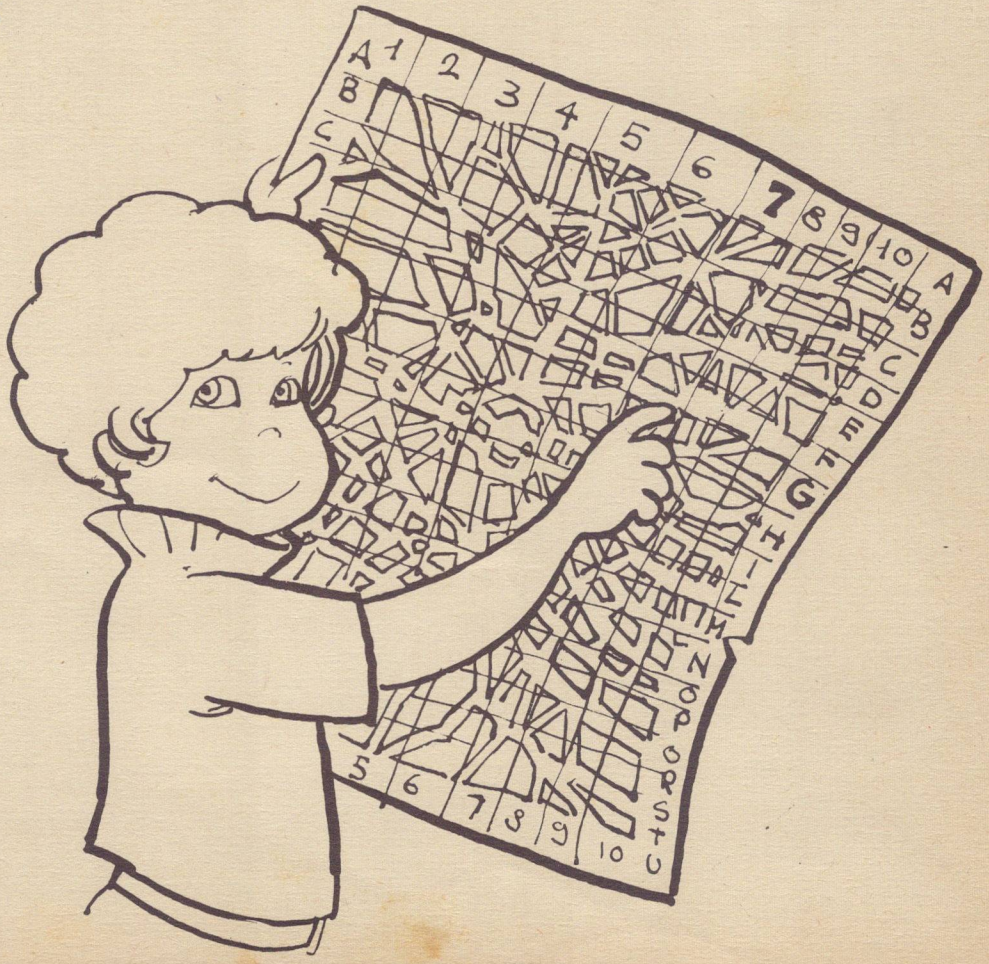


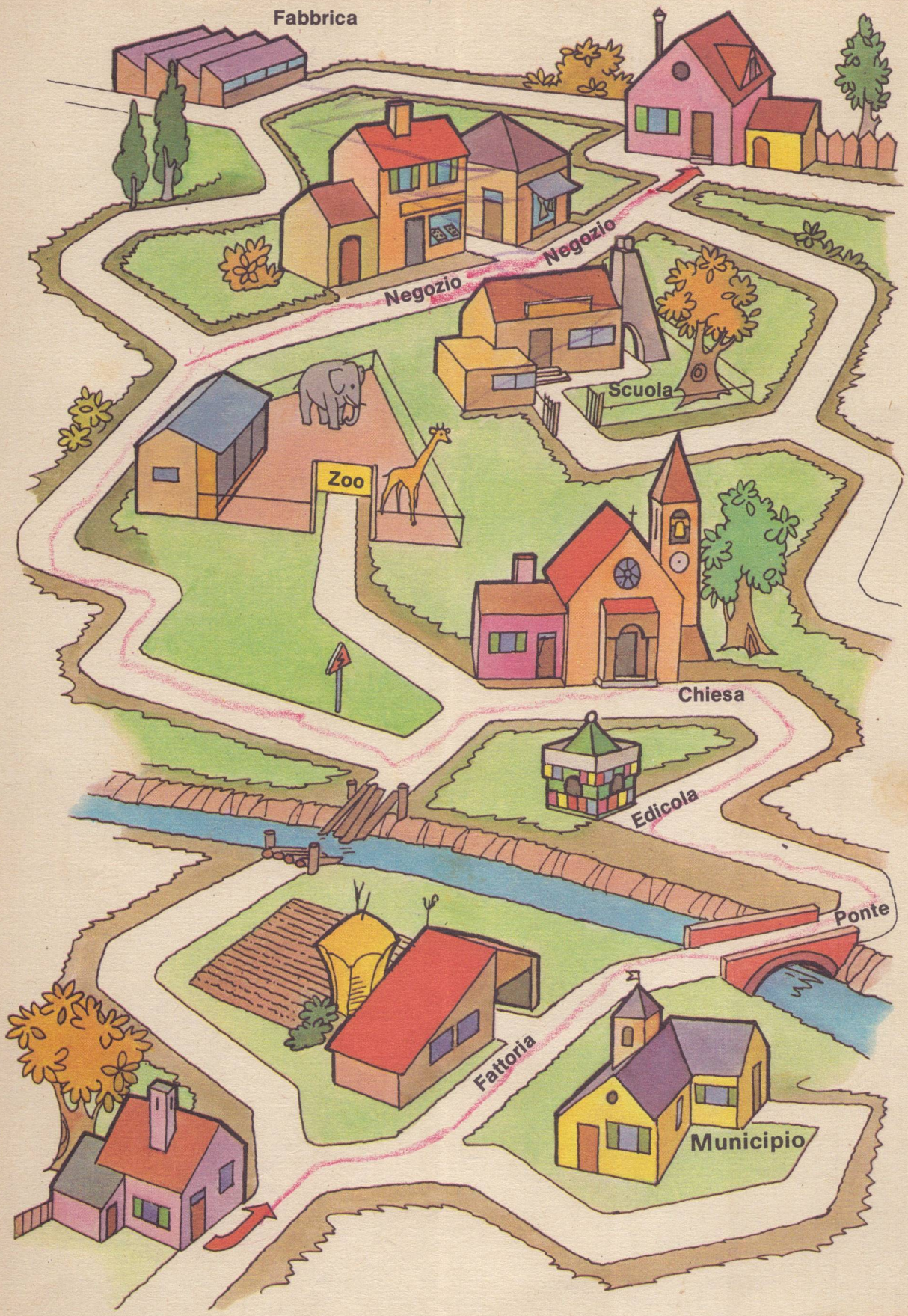


Quanti bambini stanno giocando a pallone?

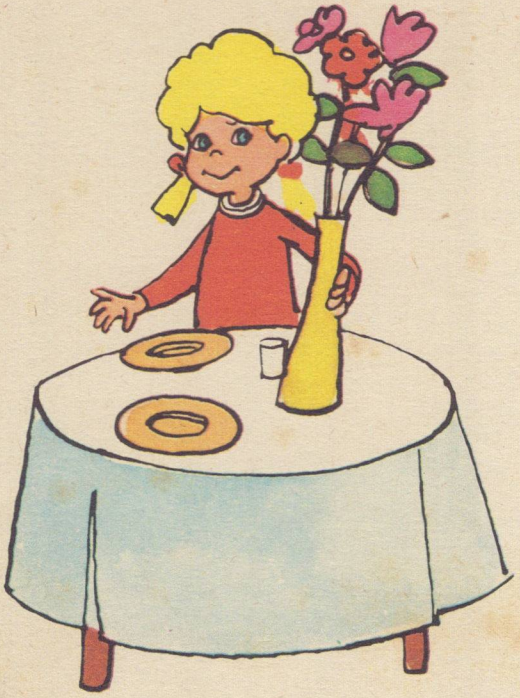
Quanti bambini hanno un berretto in testa? e quanti sono senza?

Trova sulla cartina della tua città, la strada da fare per arrivare a casa di una tua amica.





Vai da casa tua fino alla casa della tua amica e dimmi cosa incontri.



Disegna qui sotto le cose che mancano sulla tavola: forchette, tovaglioli, ecc...

GIOCA PER IMPARARE

ISBN 88-390-3011-1

NELLA STESSA COLLANA

Impara per gioco
Gioca per imparare

© 1986 Valentina Edizioni, Milano

L. 9.000
(P.C. 8.624)